NINTENDO 100% NO OFICIAL | ¡TODO TU MUNDO NINTENDO EN UNA SOLA REVISTA!

375 ptas.

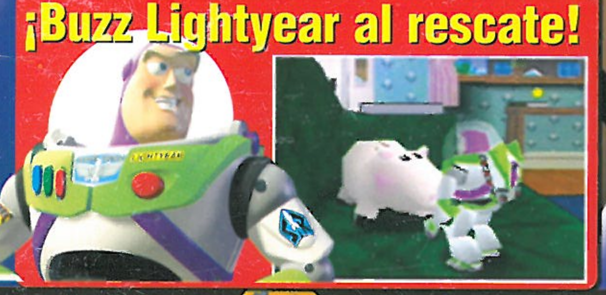


¡GRATIS! LIBRITO CON DECENAS DE TRUCOS Y RETOS

¡SÍ, TOMB RAIDER EN GAME BOY!

ANALIZAMOS
Bichos
South Park Rally
Bomberman Quest
Hot Wheels Turbo Racing
Micro Machines Twin Turbo
¡Y muchos más!

TOY STORY 2
¡Buzz Lightyear al rescate!



¿BAILAS, MUÑECO?
¡Lara Croft se lanza a la conquista del mundo Nintendo!

NÚMERO 5





N64 | GAME BOY | DOLPHIN



Games World No. 5
31 Marzo del 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Riera Alta, 8, Pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 324 90 56

Director Edición Española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de Redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Lluís Guillén

Colaboradores:
Miquel López, M. Carmen Sánchez, Andrés Valencia

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de Publicidad:
Montse Casero

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.:91 417 04 83 Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel.: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel.: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-
Delegación Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel. 545 65 14 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores

MC

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 Barcelona

EDITORIAL

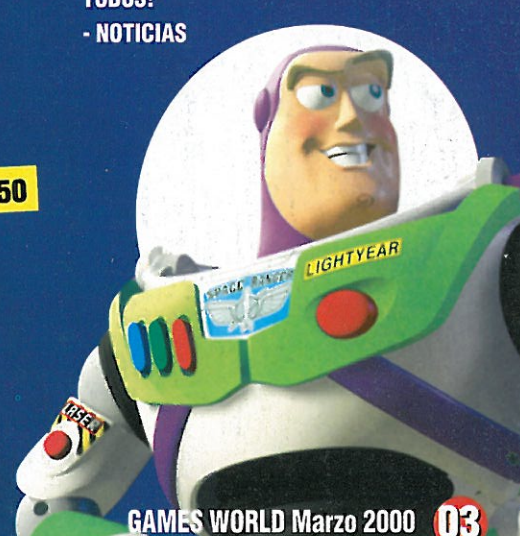
Supón que cada vez que abrieras la boca en una conversación, dijeras lo que de verdad piensas. No importa con quién estés hablando ni de qué: ya se trate de un asunto de vida o muerte o absolutamente trivial, tu más sincera opinión sale siempre de tus labios con toda su crudeza. No es una actitud voluntaria, sino una especie de maldición: un día, te levantas convertido en eso, en un monstruo de la sinceridad.

A menudo, las personas ocultamos cosas para protegernos o proteger a los demás, para no herir u ofender, o porque nos gusta envolvernos de un cierto misterio. Por eso, si te convirtieras en esclavo de la sinceridad, seguro que no tardarías en mantener casi siempre la boca cerrada.

Durante años, muchos nintenderos se guardaron bien de decir qué pensaban realmente de Lara Croft, tótem del mundo PlayStation. Esta exuberante arqueóloga resumía la frustración que concitaba en no pocos seguidores de Nintendo la escasez de juegos *adultos* para su consola. Algunos reclamaban abiertamente una versión Game Boy o N64 de *Tomb Raider*, pero la gran mayoría callaba o señalaba con perfidia la escasa calidad y nula originalidad de las sucesivas secuelas de la serie.

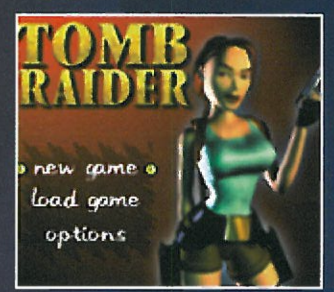
¿Eras de los que ponían verde a *Tomb Raider*? Pues ahora tendrás que ser consecuente y reprimir el impulso de comprar la versión Game Boy Color. ¿Que no eras del todo sincero cuando lo hacías? ¡Apechuga! Si Lara, la fruta prohibida, llama a tu puerta, ¡haz oídos sordos! No leas siquiera la fantástica preview que publicamos este mes...¡Ánimo, tienes que ser fuerte!

SUMARIO

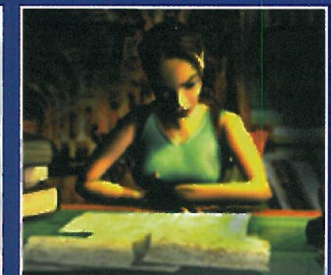


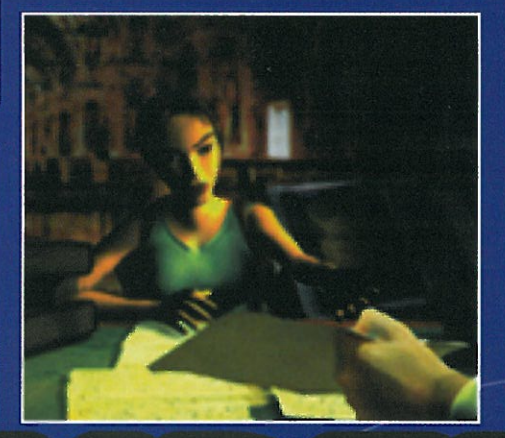
¡AL ABORDAJE!

Este mes te dejamos a solas con la arqueóloga más famosa del mundo. Sus armas de seducción saltan a la vista: una gran inteligencia y unos enormes... ojos.









TOMB RAIDER

BIENAVENTURADOS FANS DE NINTENDO, BRINDEMOS UNA CALUROSA BIENVENIDA A LA MÁS RUTILANTE ESTRELLA DE LOS VIDEOJUEGOS (SIN MOSTACHO). ASÍ ES, LARA CROFT VIVIRÁ SUS NUEVAS AVENTURAS EN LA GAME BOY.

DE: CORE DESIGN/PROEIN	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1
DISPONIBLE: MARZO		

HISTORIA Los cuatro juegos *Tomb Raider* han tenido ventas masivas en PlayStation, y, al igual que Pikachu, Lara va camino de convertirse en una estrella de Hollywood.

Como diría el indómito Mario... ¡mamma mia! La noticia de que Lara Croft va a vivir sus próximas hazañas en una máquina de Nintendo antes que en ninguna otra plataforma, nos ha sorprendido más que los rumores de que Jesús Gil ha donado su fortuna a los pobres y que cantará, a dúo con Teresa Rabal, los clásicos de Marisol en campamentos de refugiados kosovares.

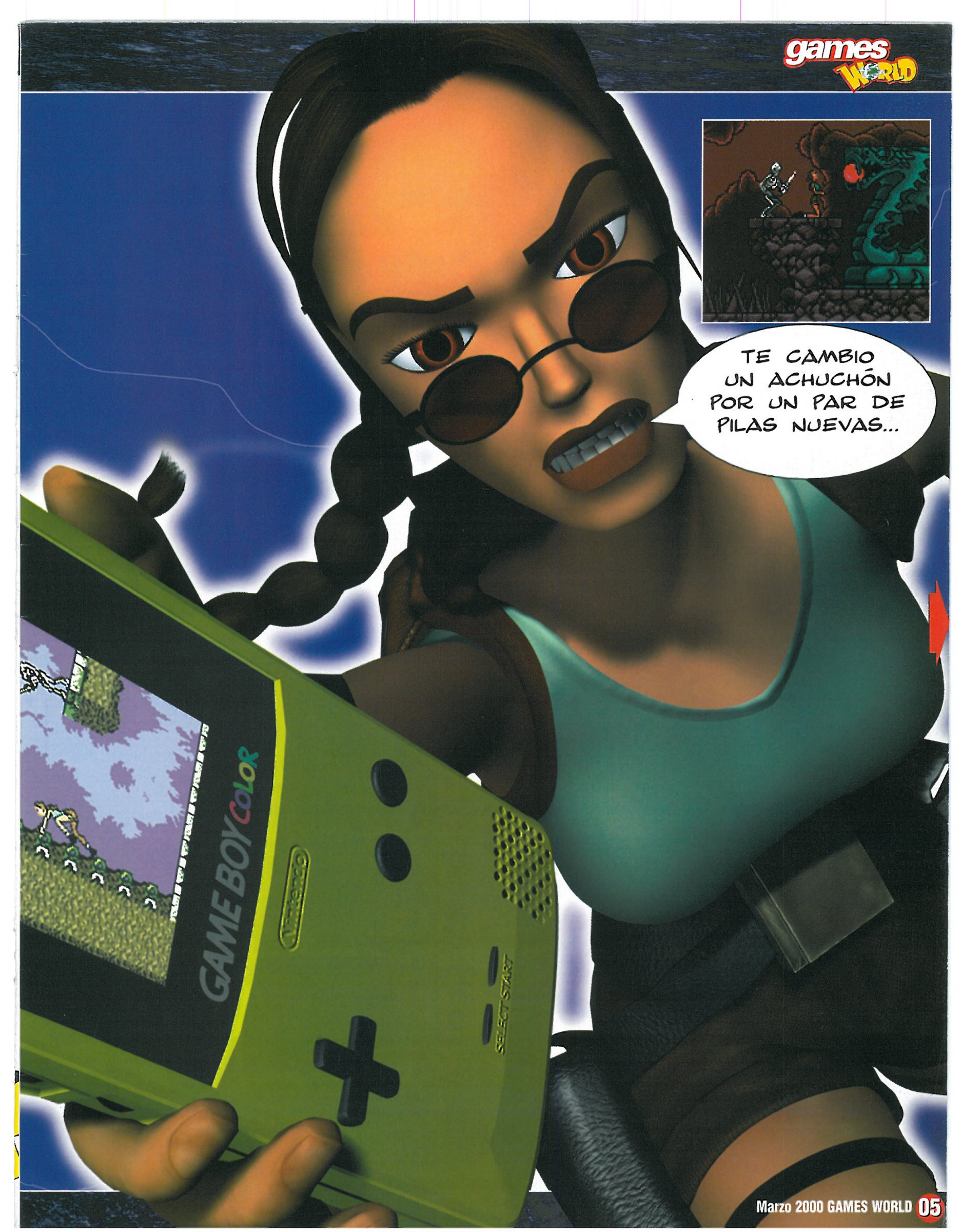
¡LARA ES FAN DE LA GB!

Durante muchos años, Lara fue la radiante novia de Sony. El suyo parecía un idilio de ensueño, pero finalmente la exuberante arqueóloga ha dejado a su prometido plantado en el altar para protagonizar el juego más importante del año en GBC (sin contar los títulos Pokémon, se entiende).

Lo que nadie sabía es que ella hace muchos años que es fan de Nintendo. ¿Cómo creías si no que pasaba el rato en esos interminables vuelos al Tibet? ¡Por fuerza había de tener una Game Boy en un bolsillo de la mochila! Según parece, no pocas veces se la guardaba encajadita en el escote, donde quedaba totalmente protegida de los golpes, aun en las aventuras más trepidantes. Mmmm, nos preguntamos cuántos Pokémon ha conseguido atrapar ya. Seguro que, en un mano a mano, Ash se pondría tan nervioso de tenerla cerca, que acabaría hecho picadillo. "¡Qué estás mirando, bobo, concéntrate en la pantallita!"






TE CAMBIO
UN ACHUCHÓN
POR UN PAR DE
PILAS NUEVAS...
GAME BOY COLOR
Nintendo
SELECT START

TOMB RAIDER

MOVIMIENTOS DE SEDA

No estamos hablando de un personaje de plataformas corriente y moliente: Lara dispone de montones de movimientos magistralmente ejecutados que necesitarás dominar para avanzar.

¡RUEDA!



Cuélate por los hoyos, al estilo de Indiana Jones. ¡Qué excitante! Cómo se hace: Izquierda/Derecha + Abajo

¡CORRE!



La forma más rápida de desplazarse. Es básico para evitar algunas trampas diabólicas. Cómo se hace: Izquierda/Derecha + B

¡TREPA!

Lara es famosa por trepar como el monito más grácil. No hay borde que se le resista. Cómo se hace: Adelante + B

¡SALTA!

Para sortear los incontables abismos, hay que dominar esta habilidad. Cómo se hace: Arriba + B

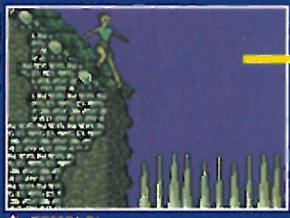
¡VOLTERETA!

Lara hace un mortal hacia atrás de lo más espectacular. Cómo se hace: Atrás + B mientras trepas

¡CINCO NIVELES!

Aunque la aventura empiece cerca de la superficie, la búsqueda de la Piedra de las Pesadillas lleva a Lara a las profundidades de la Tierra, a través de cinco niveles enormes. Desde mausoleos reales hasta magma incandescente: he aquí cómo se hilvanan los diferentes niveles:

¡TUMBAS REALES! Necesitarás dominar todos los movimientos de Lara para salir airoso de aquí.



¡TEMPLO! El nivel inicial no es precisamente un inofensivo paseo en el parque. ¡Salta, Lara!

¡FOSAS DEL TESORO! Montones de monedas de oro y Amazonas armadas con lanzas letales.



¡PRESA AZTECA! Intrincados puzzles y secciones de nado a go-gó al más puro estilo *Tomb Raider*.

¡TEMPLO VOLCÁNICO! ¡Fosas de lava y esqueletos con espada!

¿QUIERES QUE BUSQUE LA PIEDRA DE LAS PESADILLAS VESTIDA ASÍ? ¡DESCARADO!

Piensa en ello. Una aventura con Lara completamente nueva que los jugadores de PlayStation no podrán disfrutar a menos que compren una GBC. ¡Juar, juar, juar!

El argumento es como sigue: Lara descubre la leyenda de la Piedra de las Pesadillas. En tiempos remotos, tres Sumos Sacerdotes capturaron el espíritu de un dios maligno de nombre Quaxet en este orbe de cristal, y lo guardaron en lo más recóndito de un templo colosal. Lara inicia en Perú la búsqueda de esa piedra, aunque no es la única interesada en apoderarse de ese inquietante objeto.

Lógicamente, la GBC no muestra el saqueo de tumbas en deliciosas 3D, como haría su consola hermana de 64 bits, sino que la acción discurre como un plataformas lateral.

¿CÓMO SE JUEGA?

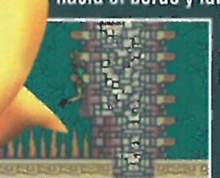
En total, hay cinco niveles repletos de vigas con trampas escupe-flechas, enemigos peligrosísimos y complicados puzzles a manta. Tendrás que explorar cuevas y secciones acuáticas, amén de ruinas y templos. Hay palancas para activar,

GRANDES MOMENTOS

QUÉ PASA: Tienes que dar saltos gigantescos sobre estas zanjas alfombradas con púas.

¿POR QUÉ ES GUAI? Porque es *Tomb Raider* en su más pura esencia. Contienes el aliento, corres hacia el borde y lanzas a Lara, con la esperanza de que alcance el otro borde con la punta de los dedos. ¡Fiu! Por un milímetro...





Difícil a tope. Tendrás que saltar sobre las púas y agarrarte a los asideros del otro lado. Si fallas, Lara acabará como un colador chino.

FUEGO A DISCRECIÓN

¿Cómo sería un juego *Tomb Raider* sin hordas de enemigos a los que disparar? Sencillamente, no sería...



¡ESCORPIONES! Merodean junto a tus pies. No puedes pisarlos, y menos con sandalias. NIVEL DE 2 RIESGO 5



¡ESQUELETOS! Parecen salidos de *Jasón y los Argonautas*. Son duros de pelar, los condenados. NIVEL DE 4 RIESGO 5

¡MOMIAS! Zombis embalsamados con predilección por las niñas pijas. NIVEL DE 4 RIESGO 5

¡AVE ESQUELETO! Se abate en picado sobre tu barra de energía. NIVEL DE 5 RIESGO 5

¡JO! TENDRÉ QUE LLEVAR UN YUNQUE EN LA MOCHILA PARA HACER UN POCO DE CONTRAPESO...

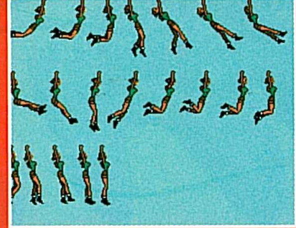
"¡GUARDA MÁS SORPRESAS QUE LA MOCHILA DE LARA!"

¡ESTOY COMO UN QUESO!

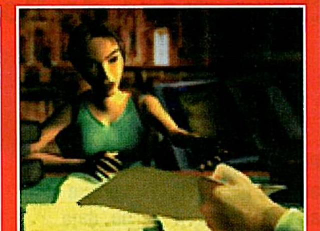
No cabe la menor duda de que *Tomb Raider* es uno de los juegos para Game Boy Color más bonitos. La verdad es que no desentonaría en absoluto en la SNES o la Mega Drive.



¡GUAPA! Con sus 48 píxels, Lara está sencillamente fabulosa.



¡ANIMANÍACO! Merced a sus 1.500 frames, se cimbrea que ni J. López.



¡QUÉ ESCENAS DE VÍDEO! Sí, esto es de la GBC. ¡Increíble!

bloques para empujar, fosas con púas para saltar y grandes rocas rodantes para esquivar. No obstante, lo mejor de la versión a la que hemos jugado es que realmente respeta el espíritu *Tomb Raider*.

Es un alivio constatar que los jefazos de Lara en la compañía Core han puesto el mismo esmero en la versión de GBC que en la de 32 bits. El juego en conjunto tiene un aspecto soberbio, con auténticas filigranas técnicas en cuanto a animación, y unas escenas de vídeo cautivadoras.

¡FRAGMENTOS SECRETOS!

Ellos saben cuánto nos gustan los fragmentos de bonus a los fans de Nintendo. Si descubres los secretos del juego, conseguirás cartas coleccionables que puedes guardar e intercambiar con tus amigos mediante el cable de enlace.

¡Estamos ante una ganadora! Lara, ¡bienvenida seas al mundo de Games World!

¡EXPRIME LA MATERIA GRIS!

¡Prepárate para pensar! *Tomb Raider* rebosa puzzles. En algunos aparece una ventanita para que coloques unos símbolos correctamente. Otras veces, deberás usar TNT para desencadenar un alud.



TENSA ESPERA

LARA ENTRA EN EL MUNDO NINTENDO PISANDO FUERTE. ¡CON TODOS LOS DETALLES QUE LA HAN CONVERTIDO EN UNA ESTRELLA COMPRIMIDOS EN LA PEQUEÑA PANTALLA!

MOVIMIENTOS DE SEDA

CONTINUACIÓN

¡DISPARA!



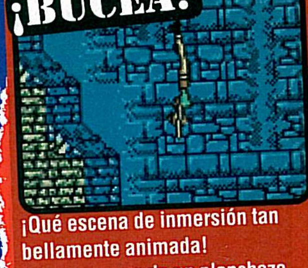
Puedes desenfundar la pistola y liarte a tiros, incluso cuando saltas. Cómo se hace: Selecciona luego A para disparar. El objetivo es automático.

¡BALANCÉATE!



Lara puede colgarse y cruzar lianas y vigas. Cómo se hace: Agárrate con B, y pulsa Izquierda/Derecha para balancearte.

¡BUCEA!



¡Qué escena de inmersión tan bellamente animada! Lara nunca se da un planchazo. Cómo se hace: Arriba + A + B

¡NADA!



Date un remojón en busca de objetos e interruptores. Cómo se hace: Izquierda/Derecha/Arriba/Abajo

¡HAZ EL PINO!



Lara puede hacer la vertical cuando llega a una cima. Cómo se hace: Arriba + A + B (cuando sube escaleras o trepa muros).

TU BOLETÍN DE INFORMACIÓN INTERNACIONAL SOBRE NINTENDO

¡AQUÍ HAY TOMATE!



PIKACHU, QUÉDATE CONMIGO

¡DE CHÁCHARA CON PIKACHU!

El juego más dicharachero de Pokémon.

Junto con tu Pokémascota encontrarás a algunos Oddish.

Todos nosotros (reconozcámoslo) hemos hablado con nuestro Pikachu alguna que otra vez, aunque los gritos con los que le alentábamos -"¡Pikachu, deja tieso a ese Poliwhirl!"- mientras jugábamos con nuestra Game Boy no surtían mucho efecto.

Pero todo esto está a punto de cambiar, pues han llegado ciertos rumores a nuestros oídos acerca de la posible llegada a Europa de *Pikachu Genki Dechu*, o lo que es lo mismo, Pikachu convertido en una mascota virtual para tu N64 que ¡responde a tu voz!

Este extraño juego viene con un micrófono para tu consola que te permite mantener conversaciones con Pikachu. Con tus frases (las básicas para que las reconozca) puedes hacer que Pikachu sea feliz, que juegue, que coma e, incluso, enseñarle algunos trucos. Háblale de la PlayStation y se enfadará tanto que te dará la espalda.

Aún no hay fechas para este invento que, probablemente, llegará antes a otros países europeos, pero el éxito que está teniendo Pokémon nos hace pensar que este lanzamiento no es una idea tan descabellada. Nosotros esperamos con ansia que así sea.

Por la mañana: ¿Has dormido bien? ¿Qué quieres desayunar?

Cuando está risueño: Te ha gustado el chiste, ¿eh, Pikachu?

Métete con él o con sus amigos y verás cómo se enfurece.

TUS PLEGARIAS HAN SIDO ATENDIDAS
GRATIS, CON ESTE NÚMERO, LA BIBLIA DEL NINTENDERO

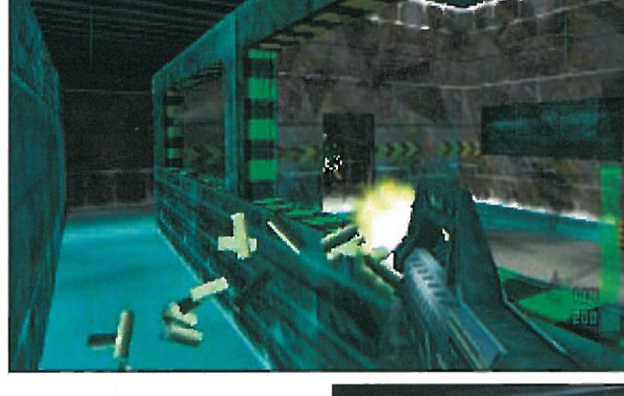
Mmmmm. Juegos. Te encantan. ¡Ojalá te los pudieras comprar todos! Lástima que esa tía abuela rica de quien eres único heredero, esté más sana que una manzana. A sus 97 años y ahí la tienes, siempre en primera fila en los macroconciertos de rock, con una minifalda tan estrecha que le queda oculta tras el cinturón. Días atrás, mientras serrabas la cuerda que ella usa para hacer puénting, nosotros ultimábamos *La Biblia del Nintendero*, una guía con la práctica totalidad de los juegos de N64. Así, cuando tu tía abuela tenga un desgraciado accidente, podrás salir corriendo en estampía, *Biblia* en mano, a encargar todos los títulos del catálogo de N64.



¡ANSIOSOS!

Tentadoras imágenes del ansiado *Perfect Dark*...





Tal que si fuera un misil de crucero con forma de cartucho, *Perfect Dark* está programado para buscar y destruir tu cerdito hucha el próximo mayo.

Habida cuenta que *sólo* faltan un par de mesecillos largos para que salga a la venta, tendrías que haber perdido el oremus para no estar salivando ante la relativa inminencia de este festival de tiros, explosiones, efectos espectaculares, deathmatch y lencería fina (bueno, lo último no es rigurosamente cierto). Guárdate un poco de baba para el próximo número, que lo traerá TODO sobre el juego que más superlativos y onomatopeyas de asombro va a suscitar.





Joanna escudriña el laboratorio.

Practica el zoom de tu arma con el cráneo de ese caballero.

¡MENUDO ARSENAL!

Las armas se convertirán en tus amigas íntimas, al igual que en *GoldenEye*. Cada modelo es adecuado para determinadas ocasiones. ¡Fantástico!



¡Láser para todos!

Dispara a los ventanales y disfruta del ¡crash!

¿Qué reemplazará la RCP-90 en el multijugador?







Joanna Dark. Agente secreto con la misión de divertirte.

¡LUCES SUNTUOSAS!

Una de los aspectos más logrados de *Perfect Dark* son los efectos de luz. Material de primera, por cortesía de Rare.



Ponte las gafas de visión nocturna o quedarás deslumbrado.



¡Quién lo iba a decir! A su lado, *GoldenEye* se ve cutre.



Los efectos de luz en tiempo real proporcionan fondos escalofriantes.

SE TE HARÁ LA BOCA AGUA
¡MMMMMMMMMMMM!
HOY ME SIENTO BIEN PORQUE...

1 El jefe supremo de Nintendo, Hiroshi Yamauchi, ha prometido que la Dolphin estará disponible en algunos países este mismo año. ¿Puede haber algo mejor?

2 Todavía mejor: los japoneses tendrán navidades Dolphin, pero nosotros tendremos navidades Advance. ¡Todo la fuerza de Nintendo en nuestras manos!

3 Has visto la pinta tan increíble que tendrá *Tomb Raider* para GBC. Como no te crees que tanta genialidad, incluidas escenas de video, quepan en tu consola de bolsillo, te pasas el día pellizcándote.

4 Además de *Tomb Raider*, en los planes de Nintendo para la GBC en el 2000 se incluye una nueva entrega (tras sus divertidas apariciones en la GB clásica) de *Donkey Kong* y, agárrate a la pata de la silla, ¡*Perfect Dark*! (¿podremos disfrutar de los encantos de Joanna en un espacio tan reducido?).

5 Ubi Soft ha firmado un acuerdo con el F. C. Barcelona para el desarrollo de juegos bajo la licencia del Barça en varios sistemas, incluyendo la N64 y la GBC. La licencia empezará a ser explotada con *Barça Manager 2000* y *Barça Total 2000*, dos simuladores de fútbol para nuestra GBC. Ojalá no tarden en proyectarse simuladores para muchos otros clubes españoles.

6 No paran de aparecer estupendas noticias sobre las secuelas de *Pokémon*. La última: 250 Pokémon nuevos y flamantes en las versiones Oro y Plata.

7 Edge, una de las revistas de videojuegos más importantes del mundo, ha elaborado un ranking de los mejores juegos de la historia con este resultado:
1. Legend of Zelda
2. Mario 64
3. GoldenEye
4. Tetris para GB

¡Enteraos, usuarios de PlayStation! ¡Nintendo es la mejor!

LOS MÁS VENDIDOS

¡ÉSTOS SON LOS QUE MÁS OS GUSTAN!



N64

1. DONKEY KONG 64 + MEMORY EXPANSION PAK
2. SUPER SMASH BROS.
3. RAYMAN 2
4. WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
5. GOLDEN EYE 007 (PLAYER'S CHOICE)
6. JET FORCE GEMINI
7. MARIO PARTY
8. F-1 WORLD GRAND PRIX (PLAYER'S CHOICE)
9. THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
10. MARIO KART 64 (PLAYER'S CHOICE)





GAME BOY

1. POKEMON ROJO
2. POKEMON AZUL
3. SUPER MARIO BROS. DELUXE
4. FIFA 2000
5. MICKEY'S RACING ADVENTURE
6. WARIOLAND 2
7. STAR WARS: EPISODE 1- RACER
8. STREET FIGHTER ALPHA
9. MISSION: IMPOSSIBLE
10. DONKEY KONG LAND 3



Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

SE ACERCA EL MOMENTO

¡2000: AÑO DE NINTENDO!

¡La *Dolphin* a la vuelta de la esquina!

En un intento de contraatacar la aparición en el mercado de la PlayStation 2, Nintendo adelanta la presentación de la Dolphin y la Game Boy Advance para antes de lo previsto.

Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo, ha confirmado que, para la Dolphin, "la fecha pretendida es Navidades del 2000".

Pero aún hay mejores noticias: Yamauchi ha prometido que la Dolphin costará bastante menos que el precio que se baraja para la Play 2. ¡Genial!

Nintendo está preparando la Dolphin para arrasar en la feria Spaceworld que se celebra en Japón en agosto, por lo que debe asegurarse de que contará con un buen surtido de juegos de calidad para entonces. La propia Nintendo está trabajando en un título de *Mario* y uno de *Metroid*, mientras que Acclaim trabaja en *Shadowman 2* y Capcom hace lo propio con *Resident Evil Zero*.

Rare, por supuesto, también está sumida en un proyecto Dolphin bajo la licencia de Disney, mientras acaba *Perfect Dark* y se pone a trabajar en *Mickey's Racing 64*, además de algún que otro proyecto secreto.

La llegada anticipada de la Dolphin está en manos de Hiroshi Yamaushi.



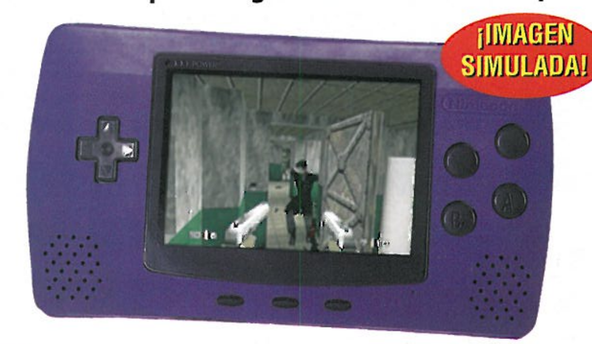
¿Y NOSOTROS? POSIBLEMENTE, PRIMAVERA DEL 2001
- ¡Procesador de 128 bits!
- ¡Sistema DVD!
- ¡Gráficos a medida y chip de sonido!
- ¡Increíble sistema de compresión S3!
- ¡Capaz de mover 20.000.000 de polígonos por segundo!

AL ALCANCE DE TU MANO

SE ADELANTA EL LANZAMIENTO DE

¡GAME BOY ADVANCE!

¡La nueva máquina alegrará el verano de los nipones!



Según fuentes cercanas, la Game Boy Advance, la revolucionaria consola de bolsillo de 32 bits de Nintendo, podría estar disponible en Japón a principios de Junio.

Aparentemente, el desarrollo de videojuegos para esta consola está en manos de muchas compañías, y Nintendo está mostrando especial interés en recuperar algunos clásicos de la SNES (¿tendremos, quizá, un *Mario Kart* de bolsillo?).

En esta nueva Game Boy, que se presume al menos tan poderosa como la SNES, podrás disfrutar, por primera vez en una consola de bolsillo, de gráficos en 3D. Y si estás pensando que no sabes qué harás con tus cartuchos de Game Boy, no te preocupes, porque podrás seguir jugando a ellos en la Advance de igual, o mejor, manera. Con los lanzamientos de la Dolphin y la Game Boy Advance a punto para este año, parece ser que el 2000 ya tiene dueño, y no es otro que el Sr. Yamauchi y Nintendo.

GAME BOY ADVANCE

DISPONIBLE EN JAPÓN: JUNIO DEL 2000
¿Y NOSOTROS? POSIBLEMENTE, NAVIDADES DEL 2000
- ¡Procesador de 32 bits tremendamente rápido!
- ¡Pantalla a todo color de 13'5 x 8 cm.!
- ¡20 horas de juego (gracias a dos baterías AA)!
- ¡Cámara en color, impresora en color!
- ¡Compatible con los juegos de GB y GBC!

ÚLTIMAS NOTICIAS DESDE HYRULE

¡ZELDA: GAIDEN HA PASADO A LA HISTORIA!

AHORA *GAIDEN* SE LLAMA *MASK OF MUJULA*.

¿Te habías asustado? No te preocupes, el desarrollo de "el juego anteriormente conocido como *Zelda: Gaiden*" se llama, ahora, *Mask of Mujula*. Todo lo demás sigue igual, como las fechas de su aparición, programadas para primavera en Japón, y navidades en Europa.

Más novedades y detalles acerca de *Zelda: Fruit of the Mysterious Tree*: la secuela de *Legend of Zelda: Link's Awakening* estará lista para su presentación en febrero-marzo en Japón, y para este mismo año en Europa.

Según hemos podido saber, el motor de juego será el mismo que en *Link's Awakening*, lo que supone una buena noticia. En lo referente a personajes, se habla de Maple, una bruja que se cruzará con Link mientras vuela en su escoba, y el canguro Rikki, que podrá transportar a Link en su bolsa.



Los gráficos recuerdan a los de *Link's Awakening*, pero mejorados.

POKéNOTICIAS DE ÚLTIMA HORA

¡IMPARABLE POKéMON!

Desde su aparición en el mercado, *Pokémon* no ha dejado de arrasar. Se han agotado las existencias de *Pokémon* en las tiendas de nuestro país, y Nintendo ya está preparando nuevas entregas de la serie. Sin duda, todo un fenómeno. Pero este mes las noticias Pokémon vienen de lo más curiosas...

El parapsicólogo Uri Geller, famoso por su capacidad para doblar cucharillas con la mente, está en trámites legales con Nintendo por Ur-Gellar, uno de los Pokémon cuya arma son dos cucharas. Según considera Uri Geller, este Pokémon degrada su imagen. Nintendo ha desmentido que el Pokémon esté inspirado en dicho parapsicólogo.

Otra extraña noticia acerca del mundo Pokémon: una pareja de abuelos americanos ha puesto una demanda contra Nintendo por un Pikachu hablador de peluche que compraron a su nieto (sólo a la venta en EE.UU.). Según dicen, dicho juguete pasó de decir su nombre a soltar palabrotas sin sentido.



DOLPHIN ¡EXPLOSIÓN!

SURCANDO LOS MARES, LLEGA ESTA SECCIÓN SOBRE EL PROYECTO MÁS ESPERADO DESDE QUE EL HOMBRE ES HOMBRE Y EL DELFÍN ESTÁ EN MANOS DE NINTENDO.

¡OS REVELARÉ MIS MISTERIOS EN ESTA SECCIÓN!

¡Nintendo se confiesa!

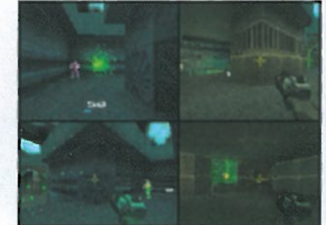
Últimas y exquisitas revelaciones de la mano y la boca de Nintendo.

Jim Merrick, el cabecilla en aspectos técnicos de Nintendo, reveló en una entrevista con IGN64, una famosa web sobre el mundo de las consolas, algunas de las fantásticas características de la Dolphin.

Con la intención de mejorar la Dolphin, Jim comentó que "No tenemos intención de cerrar la puerta a posibles expansiones. Cuando creas un sistema tan potente de por sí como la Dolphin, puedes hacer montones de cosas con él".

También hizo referencia a la conexión a Internet y a PC. Por encima de todo, comentó, la Dolphin será una máquina de juego. "Queremos construir una gran máquina para jugar. Eso es lo queremos y eso es lo que estamos haciendo."

¡Bien dicho, Jim!



Juegos on-line: con la Dolphin todo es posible.

"Hay montones de cosas que podemos hacer para compartir juegos entre Dolphin y Game Boy Advance, desde lograr que los niveles sean compatibles hasta otras cosas como las que hemos visto con *Perfect Dark*, el cual permite tomar fotos con Game Boy Camera e integrarlas en el juego."
JIM MERRICK, NINTENDO

¡Peluches en la Dolphin!

¡Acclaim prepara un juego de lo más pomposo!

Acclaim Enterntainment, los creadores de *Turok*, presentarán en Dolphin, *Furballs*, un *shoot 'em up* de aventuras en 3D .

Furballs presenta las aventuras de un escuadrón integrado por seis muñecos de peluche, que serán todos personajes controlables, en su aventura contra el General Viggo, un malvado gato blanco. ¿Se llevarán bien los gatos y el delfín? Parece que sí...



¡Resident Dolphin!



Capcom ha confirmado que está trabajando en el guión de la próxima entrega de *Res Evil* para Dolphin, *Resident Evil Zero*.

Aunque fue originariamente pensada para N64, la Dolphin permitirá que *Zero* vea todo el potencial de sus maravillosos gráficos y su soberbio sonido explotado a tope para convertirse en el mejor de la que, a nuestro juicio, es la más completa y más sangrienta serie de juegos de terror.

También hemos podido saber que, en esta ocasión, tanto los personajes como los fondos serán en 3D, consiguiendo que el juego luzca aún más brillante de como lo hacía hasta ahora. ¡Maravilloso!

¡Promesas cumplidas!

¡Ubi Soft confirma sus primeros títulos para Dolphin!

Por amor de Dios, cuántos juegos! Las noticias de los próximos lanzamientos para Dolphin vuelan cada vez más rápido.

Todos los desarrolladores con los que hemos podido hablar han confirmado su respaldo a la Dolphin y han confesado que trabajarán para la consola más esperada de todas.

Ubi Soft, los responsables de hacernos disfrutar con *Rocket* y *Rayman 2*, tiene cuatro títulos en el candelero, el primero de los cuales estará basado en la serie de televisión de Batman. Otro de estos títulos será una aventura en 3D protagonizada por el pato Donald. Ubi Soft también tienen ya planes para los dos títulos restantes, pero, por ahora, prefieren guardárselos. Mantente atento a esta sección y serás el primero en saberlo todo.



***Rocket*, un gran plataformas para N64. Imagínatelo en Dolphin.**

QUÉ ME GUSTARÍA ENCONTRAR EN LA DOLPHIN...

LA NUEVA SECCIÓN DE GAMES WORLD

¿QUÉ ES? Es una nueva sección a la que puedes escribir contándonos el juego que te gustaría saliera para Dolphin. Ponle título y explícalo. En nuestro caso, el título es LA NUEVA SECCIÓN DE GAMES WORLD.

¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ÉL? Explica en qué consiste el juego: misiones, armas, personajes, sorpresas... Lo que te parezca importante, pero en pocas palabras.

¿POR QUÉ ES GUAI? Convence al resto de lectores de por qué merece la pena que los desarrolladores inviertan en el título que propones. Sé breve.

Sigue el mismo esquema que nosotros hemos seguido para explicarte la sección y envíanos tus cartas a la dirección que tienes aquí al lado.

P.D.

¡NINGUNA PREGUNTA SIN RESPUESTA!

¿CUÁL SERÁ EL PRIMER JUEGO QUE APARECERÁ PARA DOLPHIN?
No estamos seguros al 100%, pero hay un 99'9% de probabilidades de que sea Mario quien inaugure la Dolphin.

¿CÓMO SERÁ LA DOLPHIN EN COMPARACIÓN CON DREAMCAST? ¿SERÁ TAN BUENA?
Gráficamente, será muchísimo mejor. Cada uno de los pequeños chips que se esconden debajo de la carcasa de la N64 es capaz de enviar a la Dreamcast a freír espárragos al monte.

¿ES VERDAD QUE HABRÁ UN JUEGO PROTAGONIZADO POR LUIGI EN LA DOLPHIN?
Prácticamente. El primer juego de Mario para Dolphin de manos de Miyamoto tendrá a Luigi como personaje e, incluso, cambiará con respecto al de siempre. Los fans del hermano de Mario no tienen de qué preocuparse, porque el fontanero de gorra verde va a tener más relevancia en la Dolphin.

¿CONTARÁ LA DOLPHIN CON CUATRO MANDOS DE CONTROL PARA JUGAR PARTIDAS MULTIJUGADOR?
Estamos seguros de que así será. Los mejores juegos de N64, como *Quake II* o *GoldenEye*, han contado con la opción multijugador. Nintendo estaría loca si olvidase los inmejorables momentos que nos ha hecho pasar en grupo.

¡ESCRÍBENOS!

Cuéntanos cuál es el juego que te gustaría encontrar en la Dolphin. Sigue los pasos indicados en el recuadro de la izquierda y envía tus propuestas a...

Qué me gustaría encontrar en la Dolphin
Games World
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

¡IMÁGENES REBOSANTES DE ACCIÓN! ¡PRIMICIAS EXPLOSIVAS!

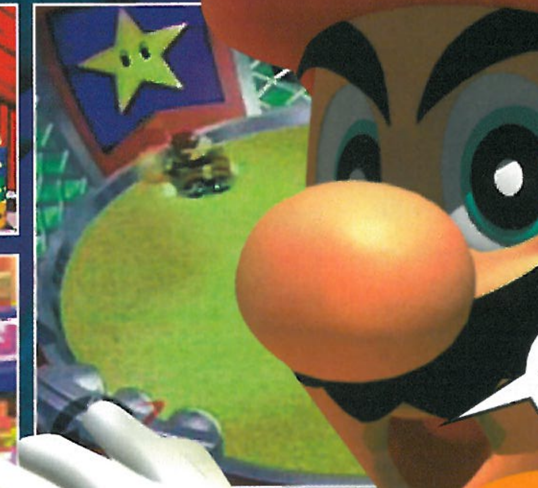
IMPACTO INMINENTE

"¿POR QUÉ ES DIFERENTE?"
Todos los mini juegos en *Mario Party 2* – el secreto de su adictividad- son nuevos. He aquí los mejores que hemos visto hasta el momento:



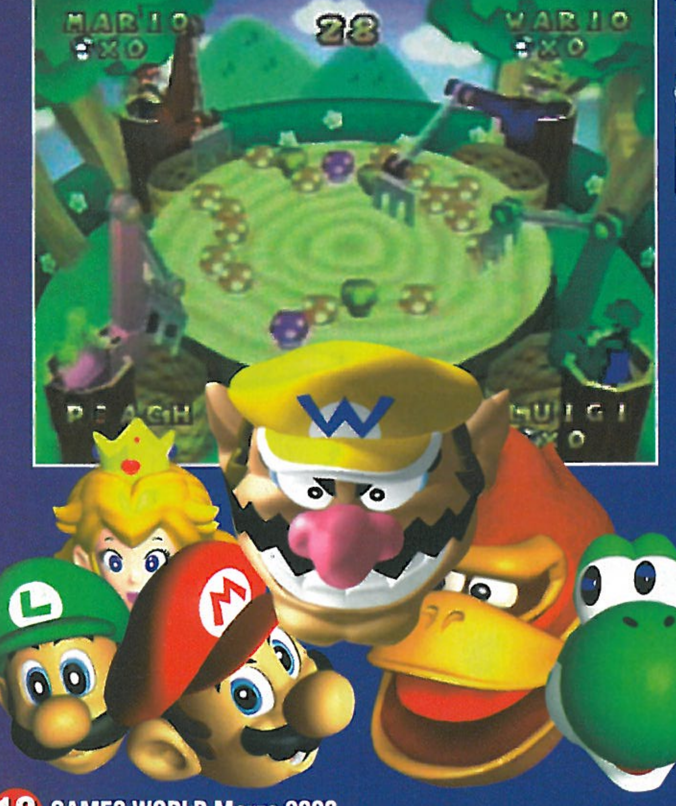
¡IMÁGENES NUEVAS!





CON TANTA FIESTA, ME ESTÁN ACU-LANDO LAS RE-RACIONES...

MARIO PARTY 2



JOLGORIO, PARRANDA, FIESTORRO... LLÁMALO COMO QUIERAS, PERO DESENFUNDA EL MATASUEGRAS.



DE:: NINTENDO	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE ▶ JULIO		

HISTORIA La primera parte sorprendió a propios y extraños. Confiemos en que esta nueva entrega también les salga redonda.

Vuelve el videojuego "de mesa" favorito de todos los nintenderos. Eso sí, mejorado y actualizado para el nuevo milenio (o "miñeñum", como dicen los angloparlantes).

PRIMERA IMPRESIÓN

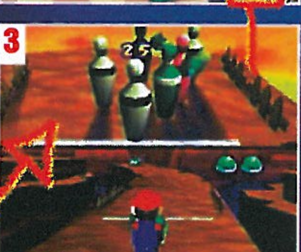
Mario Party 2 hizo su primera aparición en el salón Space World de Nintendo, el pasado Agosto. Al igual que la primera parte, se presentó como un título para cuatro jugadores que se desplazan por turnos sobre un tablero y, aterrizando sobre una casilla adecuada, compiten por monedas en una nutrido menú de mini juegos.

Las buenas noticias son que todos los mini juegos son completamente nuevos. Y hay ocho más que en el primer juego, que contaba con la friolera de 56.

En esta ocasión, Bowser ha invadido Mario Land y Mario, Luigi, Peach, Donkey Kong, Yoshi y Wario tiene que darle su merecido. Hay seis Tableros de Aventuras, tan dispares como el País del Oeste y el del espacio exterior. Échale un vistazo a nuestra selección...









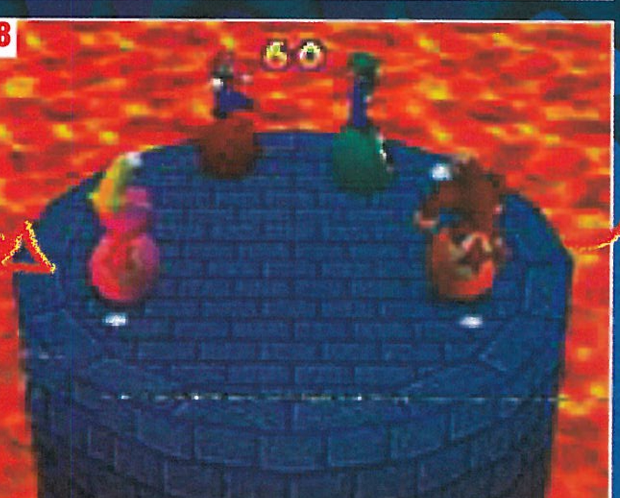
1 Usa las espátulas gigantes para meter las setas en tu cesto. 2 Una batalla de tanques para cuatro en un escenario plagado de tuberías. 3 Los bolos vuelven a aparecer en *Mario Party 2*, con algunos cambios. 4 Un duelo clásico en este mini juego del Salvaje Oeste. 5 Combate entre bombillas para cuatro jugadores.





SE MU- PA-

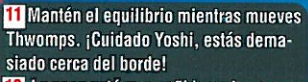
6 Otro duelo, sólo que esta vez con sable, en Pirate Land. 7 Las pruebas de carreras para cuatro jugadores siempre son la monda. 8 Aquí botas con súper pelotas. Cáete fuera y te tostarás. 9 Mario charla con un alud de barriles furiosos en Pirate Land. 10 Díver a tope: un juego para cuatro en el país del Salvaje Oeste; golpea bloques con el trasero para hundirlos.











11 Mantén el equilibrio mientras mueves Thwomps. ¡Cuidado Yoshi, estás demasiado cerca del borde! 12 La cosa está muy reñida en la carrera del pingüino gigante. 13 Prueba tu puntería: acierta a los otros personajes y llévate el oro. **NO TE PIERDAS** Un juego de trenes para un jugador y uno de fútbol para cuatro.



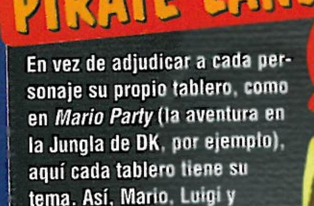
QUÉ PASA: En uno de los mini juegos, corres por una pista circular con un globo en tu parachoques.

POR QUÉ ES GUAI: Cada coche incorpora un pincho para hacer estallar los globos de los vehículos rivales. El último jugador con el globo intacto gana. Recuerda al modo de batalla de *Mario Kart*.



PIRATE LAND

En vez de adjudicar a cada personaje su propio tablero, como en *Mario Party* (la aventura en la Jungla de DK, por ejemplo), aquí cada tablero tiene su tema. Así, Mario, Luigi y compañía se visten de piratas para buscar un tesoro.







Un momento memorable durante la aventura de Pirate Land es cuando tienes que montar en el lomo de un tiburón para desplazarte entre islas (véanse C y D). Pero cuidado, porque se atraca cerca de las casillas de Bowser.





Si caes en los espacios en azul y con ?, no hay problema. En cambio, los rojos restan puntos.













Al igual que en la Isla Tropical de Yoshi en *Mario Party*, los Thwomps azules hacen guardia en los puentes de Pirate Land (véase E). Para pasar, tendrás que pagar...



A GRANDES RASGOS

- Seis nuevos TABLEROS DE AVENTURAS multijugador.
- Un MODO DE BÚSQUEDA totalmente nuevo para partidas individuales.
- Los personajes cambian de INDUMENTARIA según el tema que inspira el tablero.
- BOWSER puede participar en las rondas.
- El juego conserva el simpático ESTILO GRÁFICO de la primera entrega.
- Es compatible con RUMBLE PAK.



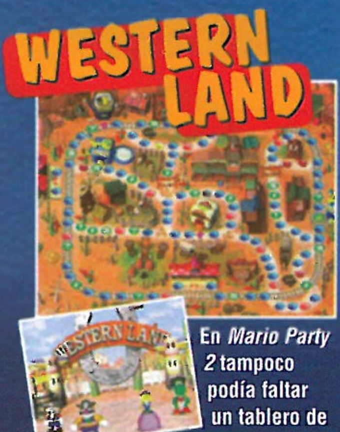
EN EL ESPACIO

Sí, en *Mario Party 2* la familia Nintendo visitará incluso un tablero de aventuras de inspiración futurista.

Es casi desconcertante ver a Yoshi y la Princess Peach paseándose por escenarios espaciales, pero la meta es la de siempre: ¡convertirse en la auténtica Súper Estrella!







En *Mario Party 2* tampoco podía faltar un tablero de aventuras en el Salvaje Oeste. Sería como una paella sin arroz.

Wester Land es un tablero más complejo que Pirate Land. El camino principal sigue las vías del tren, con bifurcaciones por el paisaje polvoriento.

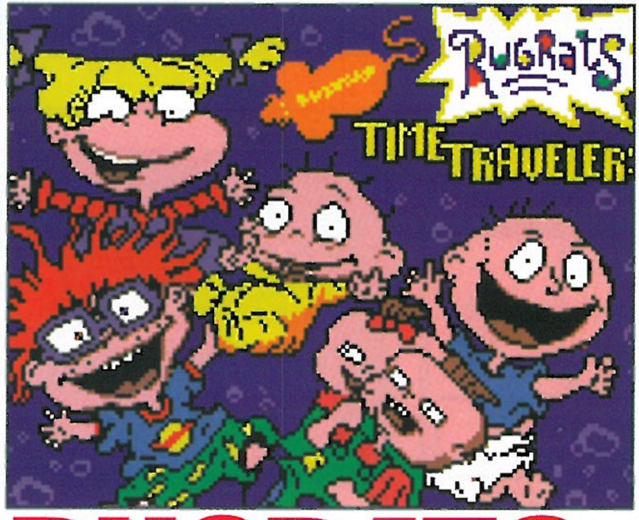


¡EL REGRESO DE BOO!
Un método infalible para barrer a tus rivales es pagar una visita a Boo. A cambio de 50 monedas, le robará una estrella a otro personaje



TENSA ESPERA

JUGAMOS CON LA PRIMERA PARTE HASTA QUE LA PIEL DE LOS DEDOS SE NOS CAYÓ A TIRAS. ESTAMOS DESEOSOS DE REPETIR ESTA DOLOROSA EXPERIENCIA CON *MARIO PARTY 2*.



RUGRATS: TIME TRAVELLERS

DE: THQ/PROEIN	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1
DISPONIBLE: SIN DETERMINAR		

Conocida anteriormente como *Rugrats: Time Machine*, esta secuela del popular plataformas para GBC *The Rugrats Movie*, es un cóctel de géneros, incluyendo plataformas, puzzles y carreras.

La historia empieza en una tienda de juguetes. Los Rugrats encuentran una máquina del tiempo y visitan diez épocas distintas, desde la prehistoria al Salvaje Oeste. Los desarrolladores aseguran que cada nivel presenta una jugabilidad no lineal y montones de niveles de bonus ocultos. *The Rugrats Movie* fue un plataformas de estupendos gráficos, y sin duda *Time Travellers* no le va a la zaga en esplendor visual. Hace un uso competente de la paleta de colores de GBC, y despliega fondos muy detallados. Si eres un fan de Rugrats vía satélite, atento a los próximo números de *Games World.*

COMPATIBLE CON GB & GB POCKET



¡Fíjate en los fondos! Con gráficos como estos, no es de extrañar que la GBC sea la portátil número uno.



En cada nivel hay una tarea que completar y un Rugrat apropiado para la ocasión.

TENSA ESPERA

EL PRIMERO JUEGO ERA BASTANTE VARIADO Y DIO UN BUEN RESULTADO, ASÍ QUE TENEMOS BUENAS PERSPECTIVAS PARA ÉSTE.

HARVEST MOON 64

DE: NATSUME	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE: SIN DETERMINAR		

Si has podido probar, vía importación, la versión GB de este simulador de granjas, convendrás con nosotros en que es uno de los juegos más adictivos para el prodigio portátil.

Puede que no suene demasiado emocionante –hacerte cargo de la granja en ruinas de tu abuelo, convertirla en un negocio boyante y casarte- pero supone una bocanada de aire fresco frente a las rutinarias lluvias de disparos y desfiles de plataformas. Aunque se te evalúa a los dos años de llevar la granja, puedes seguir hasta el Día del Juicio Final.

TENSA ESPERA

UNA ESTIMULANTE ACTUALIZACIÓN DE LAS VERSIONES PARA SNES Y GB.



MUNCHING MADNESS

DE: SUNSOFT	DISPONIBLE: SIN DETERMINAR
PRECIO: N/D	
JUGADORES: 1	

En esta aventura, con vista en plano general picado al estilo de *Zelda*, explorarás nueve niveles metido en la piel de Taz, el demonio de Tasmania. Gira cual torbellino y engulle cuanto encuentres a tu paso.

El gato Silvestre ha raptado a tu amigo Wendal T. Wolf, y tendrás que viajar muy mucho para liberarlo. No muy original.

COMPATIBLE CON GB & GB POCKET



TENSA ESPERA

AUNQUE TAZ ES UN PERSONAJE REALMENTE CARISMÁTICO, ESTA PROPUESTA NO SE NOS ANTOJA DEMASIADO SUCULENTA.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR



DE: MIDWAY	DISPONIBLE: MARZO
PRECIO: N/D	
JUGADORES: 1-2	

Al igual que en el abominable cartucho para N64 del mismo nombre, en este juego de "destrúyelo-todo" conduces a tres mutantes colosales que deben rescatar a sendos compañeros provenientes del *Rampage* original.

Básicamente, recorres las grandes urbes del mundo, arrasándolo todo a tu paso. No pienses, limítate a aporrear los botones.

¡SÓLO PARA GB COLOR!



TENSA ESPERA

PARECE MEJOR QUE EL PRIMER JUEGO, PERO ESTÁ LEJOS DE IMPRESIONARNOS.

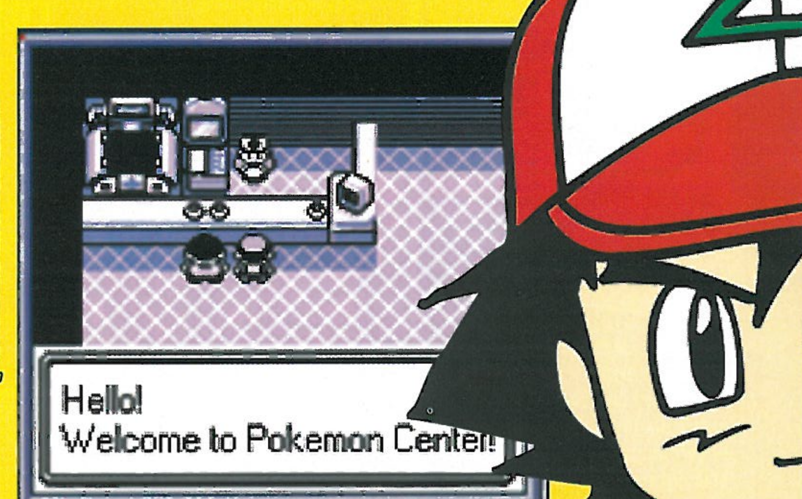


◀ Combates de Pokémon a todo color. Decididamente, merece la pena esperar.



▲ Éste eres tú. Como en *Pokémon Rojo* y *Azul*, puedes escoger tu nombre.

▶ Aquí también encontrarás el clásico Centro Pokémon en el que curar a tus Pokémon.



POKéMON ORO Y PLATA

¡PRIMERAS NOTICIAS!

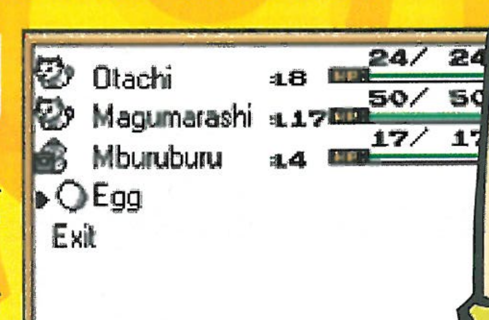
ENFÚNDATE TU CASCO DE MINERO PARA EXPLORAR A FONDO LO QUE SE POKé AVECINA.



DE: NINTENDO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1

DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR

Los japoneses son la monda. Toda Europa está sumida, gracias a ellos, en un efecto mucho más potente y poderoso que lo que en su día fue el efecto 2000 y que se denomina Pokémon. Los cartuchos de las versiones *Roja* y *Azul* se han agotado en todas las tiendas y almacenes de nuestro país; ya no podemos entablar conversaciones con otros usuarios de Game Boy sin preguntarles primero qué Pokémon podríamos intercambiar, y nuestra pasión por Pikachu crece cada día más. Pero la cosa no se detiene aquí, puesto que, no contentos con todo esto,

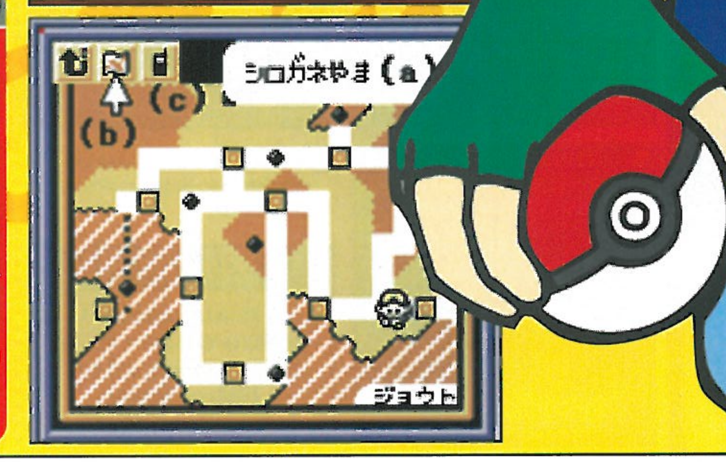




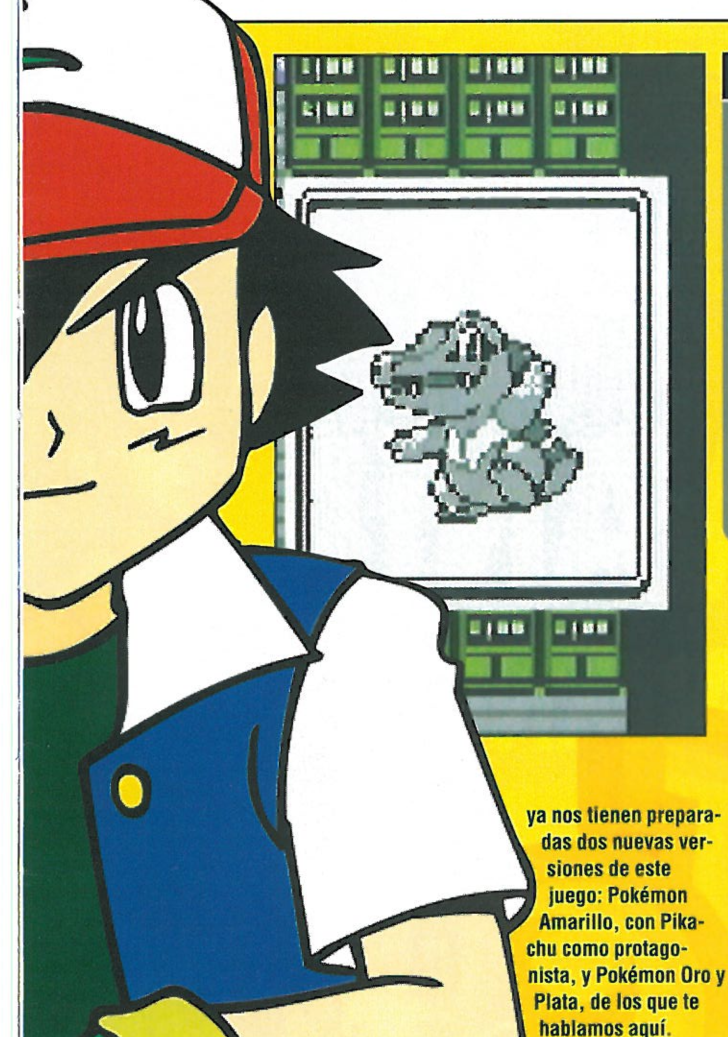
LOS HECHOS

TODO LO QUE DEBES SABER ACERCA DE POKéMON ORO Y PLATA:

- Entre los dos cartuchos (*Oro* y *Plata*) sumarán un total de 250 nuevos Pokémon.
- Los Pokémon de tus cartuchos *Rojo* y *Azul* serán totalmente compatibles con estos nuevos e, incluso, podrán evolucionar más en ellos.
- Todos los Pokémon tendrán género, macho o hembra. Si los guardas juntos, engendrarán un pequeño huevo que contendrá… ¡nuevas especies de Pokémon!
- El tiempo será fundamental. El día se convertirá en noche y tus Pokémon, cansados de luchar, te pedirán que les pongas a dormir.
- En lugar de una bici, tendrás a tu disposición un monopatín que te convertirá en el amo de las calles.
- Una de las novedades más significativas es el Pocket Gear, una especie de reloj que te informa del sexo de tus Pokémon, amén del día y la hora, y con el que podrás contactar con otros entrenadores.







¡CAPTURA A ESOS NUEVOS POKÉMON!

Las criaturas de *Pokémon Oro* y *Plata* tienen un aspecto realmente extraño. Aquí te anticipamos algunos de ellos para que vayas familiarizándote. Dentro de poco los conocerás tanto como a tus actuales Pikachu, Charmander o Squirtle. Te lo aseguramos.

HOO HOO
Hoo Hoo se parece mucho a un búho. Tiene un pico corto pero muy peligroso.

ITOMARU
Este Pokémon tiene el aspecto de una araña, pero sus proporciones son mucho mayores a la de estos artrópodos.

KIREIHANA
Kireihana significa "bonita flor" en japonés. Un nombre muy adecuado para este Pokémon.

REDIBA
Literalmente, Rediba significa "señora bicho". Una nueva raza de Pokémon de tipo bicho, seguro.

TOGEPI

Tiene un aspecto mágico. Se encuadra en la tipología de Pokémon psíquicos.

MARIRU
Es tan mono como nuestro querido Pikachu. En un combate de simpatía, el resultado sería empate.

ya nos tienen preparadas dos nuevas versiones de este juego: Pokémon Amarillo, con Pikachu como protagonista, y Pokémon Oro y Plata, de los que te hablamos aquí.

¿QUÉ TAL SON?

Para contestar a tu pregunta, utilizaremos algunas cifras de cómo van las ventas de estos cartuchos en Japón: 1'2 millones de copias de ambas versiones en tan sólo una semana. Esos locos bajitos han acabado con el stock de las nuevas historias Pokémon a pleno color. ¿Sorprendido? Bueno, quizá lo estés menos cuando sepas que estos dos cartuchos te ofrecen la posibilidad de capturar 250 nuevos Pokémon (ahora, con distinciones entre machos y hembras) y probar a hacer cruces entre ellos. Una auténtica pasada.



No, no es el monstruo del Lago Ness, sino un nuevo Pokémon.

¿CUÁNDO LO TENDREMOS?

Lástima que aún falte bastante tiempo (posiblemente, estos cartuchos no verán la luz en Europa hasta principios del próximo año) para poder disfrutar de todas estas novedades, aunque te aseguramos que no notarás esta falta para nada, pues dentro de poco contaremos con nuevos productos Pokémon en nuestros mercados. Pero para que te hagas una idea más profunda de lo que es *Pokémon Oro* y *Plata*, aquí tienes algunos detalles y algunas capturas (aunque en japonés).





También encontrarás nuevos sitios que visitar.

いま こちらの タイムカプセルは
ちゅう です

NUEVOS ENTRENADORES (PARTE 1)

Vamos a echarles un vistazo a los nuevos personajes que encontrarás en el camino...

Éste eres tú. Es el Ash de la nueva versión. Podrás conocer todos los detalles acerca de él en tu Pocket Gear.

Su nombre es Jukugaeri, que en japonés significa "hacer novillos". Un poco vago, ¿no?

Mikohau es una geisha muy guapa. ¿Estarán sus Pokémon a la altura de las circunstancias? Esperemos que sí.

NUEVOS ENTRENADORES (PARTE 2)

Aquí tienes tres nuevas caras más con las que te cruzarás en *Pokémon Oro* y *Plata*. Vigila con Gantetsu.

MI NOMBRE ES GANTETSU, EL HOMBRE DE HIERRO. ¿CREES QUE SOY ENTRENADOR DE POKÉMON ROCA?

SOY TSURIBITO, QUE EN JAPONÉS SIGNIFICA "HOMBRE QUE PESCA". ¿SERÉ YO UN ENTRENADOR DE POKÉMON AGUA?

SOY GHIPUKIYAROU, UN DOMADOR DE CIRCO UN POCO FOFO. MIS GAFAS PROTEGEN MIS OJOS DE MIS FIEROS POKÉMON.

¡IMÁGENES REBOSANTES DE ACCIÓN! ¡PRIMICIAS EXPLOSIVAS!

A GRANDES RASGOS

QUÉ ENCONTRARÁS:
- Algunos NIVELES han sido tomados de *Castlevania 64*, pero tienen un aspecto diferente, pues representan el escenario con 8-10 años de anterioridad.
- Cuatro PERSONAJES entre los que escoger.
- Nuevas ARMAS y nuevos ENEMIGOS con los que practicar.
- El personaje de Cornell te ofrece la posibilidad de convertirte en HOMBRE LOBO.
- Es compatible con el EXPANSION PAK.
- Nuevos PUZZLES que resolver.

BAJO ESTA PIEL SE ESCONDE UN LOBO MÁS FEROZ QUE EL DE CAPERUCITA...

ALIADOS Y ENEMIGOS
Empiezas jugando como Cornell. No a todo el mundo le gustan los hombres lobo.

Gilles de Rais: Ugh. It's true, you are not a mere man-wolf.

CASTLEVANIA
LEGACY OF DARKNESS

¿QUIERES SANGRE? PUES HÍNCALE EL DIENTE A ESTA PREVIEW TAN SUCULENTA...

DE: KONAMI	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1
DISPONIBLE: MARZO		

HISTORIA Las aventuras de la serie *Castlevania* han recorrido gran parte de los sistemas consoleros: GB, NES, SNES, N64... y muchos otros sistemas

TIPOS RAROS
Aquí tienes algunos de los personajes que hallarás en tu camino...


No sé qué demonios es esto, pero da mucho miedo.

Carrie Fernández: la bella señorita vuelve a reaparecer tras *Castlevania*.

Cornell: recolecta gemas rojas para que se transforme en lobo.

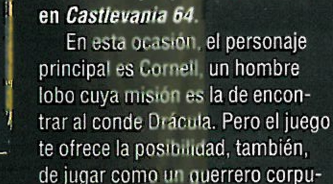
Tal y como pasaba con *Star Wars Episodio 1: La Amenaza Fantasma*, esta espeluznante historia es más una precuela que una secuela. En otras palabras: *Castlevania: Legacy of Darkness* (también conocida con el nombre de *Special Edition*) relata una historia que sucede una década antes que la aventura de Reinhardt Schneider y Carrie Fernández que pudimos disfrutar en *Castlevania 64*.

En esta ocasión, el personaje principal es Cornell, un hombre lobo cuya misión es la de encontrar al conde Drácula. Pero el juego te ofrece la posibilidad, también, de jugar como un guerrero corpulento enfundado en una armadura llamado Henry. E, incluso, como Reinhardt y Carrie, de nuevo. Lamentablemente, como sucedía con la primera entrega, no dispone de modo multijugador, por lo que no podrás disfrutar viendo a unos y otros personajes encararse entre ellos.

PERO, ¿ES DIFERENTE?

Los desarrolladores están utilizando el mismo motor de juego que emplearon en la primera aventura, así que, exceptuando algunos detalles visuales, la pinta es, básicamente, la misma. Se parece más a una ampliación de la historia de *Castlevania* que no a una nueva y diferente aventura.







"¿QUÉ LE HACE DIFERENTE?"
¿Dónde, si no en tu N64, podrás encontrar personajes como éste? Las versiones para N64 son las únicas que te ofrecen personajes de la serie *Castlevania* en 3D.



Recoge los reforzadores de tus armas para conseguir efectos explosivos como éste.

¡ÚLTIMAS IMÁGENES!

ESTO ME SUENA
Afortunadamente, hay algunos niveles totalmente nuevos en esta precuela.

¿QUÉ ESTÁ PASANDO?
En una espeluznante escena de *Legacy of Darkness*, Cornell se enfrenta a tres esqueletos. ¿Quedarán inmovilizados cuando les cortes las piernas? Creemos que no...

DE QUÉ VA?
...ll trata de rescatar a su her... de las garras de Drácula.

layer Select
Reinhardt
nell
Carrie
Henry

¿A quién vas a escoger? Nosotros nos hemos decidido por el metálico Henry.

STATU
GOLD

PERSONAJE EXTRA
Cornell rescata a Henry, un personaje de ocho años con el que puedes jugar más adelante.

ESTOY HARTO DE SER EL CABECILLA Y TENER QUE TOMAR TODAS LAS DECISIONES

CALLA, QUE NO ERES MÁS QUE UNA CABEZA HUECA

¡GRANDES MOMENTOS!

QUÉ ENCONTRARÁS: Podrás visitar algunas de las localizaciones de la primera entrega del juego.

¿POR QUÉ ES GUAI? Porque los edificios y puentes que en Castlevania 64 estaban destruidos, aquí permanecen en perfecto estado.

TENSA ESPERA
"*CASTLEVANIA 64* ERA GENIAL, PERO TENÍA PROBLEMAS DE CÁMARA. AFORTUNADAMENTE, ESTARÁN RESUELTOS EN *LEGACY OF DARKNESS*."

EVEL KNIEVEL



DE: TAKE2/PROEIN | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE: SIN DETERMINAR

COMPATIBLE CON GB & GB POCKET

¿Evel qué? En los años 70, el Sr. Knievel era un tipo americano que se dedicaba a saltar coches, precipicios y todo lo que se le pusiera por delante con su moto.

Este nuevo cartucho para GBC (de los creadores de *Reservoir Rat*) encierra montones de proezas en su haber. Tendrás 20 escenarios que recorrer, con obstáculos sobre los que saltar. O bien, darte de morros.





Tardarás en acostumbrarte a los controles. Es un juego muy difícil.

BAD LUCK

TENSA ESPERA
"RECONOCEMOS QUE LAS CONTINUAS CAÍDAS TE PONDRÁN DE LOS NERVIOS."

GHOSTS 'N' GOBLINS



DE: CAPCOM | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1 | DISPONIBLE: SIN DETERMINAR

Publicado por Capcom hace 13 años, éste es un clásico plataformas de acción que cuenta con siete niveles plagados de monstruos.

Una de las mejoras que se han incluido en esta nueva versión es la obtención de passwords a medida que pasas cada pantalla, al contrario del original, en el que tenías que pasarte el juego en de una sola tangada.

COMPATIBLE CON GB & GB POCKET



TENSA ESPERA
LA OPCIÓN DE SALVAR TUS PARTIDAS ERA LO LE FALTABA A ESTE SOBERBIO JUEGO. Y LA VERSIÓN PARA GBC LO PERMITE.

EXCITEBIKE 64



DE: SUNSOFT | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1 | DISPONIBLE: SIN DETERMINAR

Tenemos muchas esperanzas puestas en este juego, ya que está siendo desarrollado por los que en su día se encargaron del estupendo *NBA Courtside*.

Móntate en tu moto y recorre las seis pistas al aire libre, además de las otras seis cubiertas que se te ofrecen. Y no olvides las 32 piruetas aéreas que puedes llevar a cabo. Por desgracia, te pasarás la mayor parte del tiempo recogiendo tus huesos del suelo.





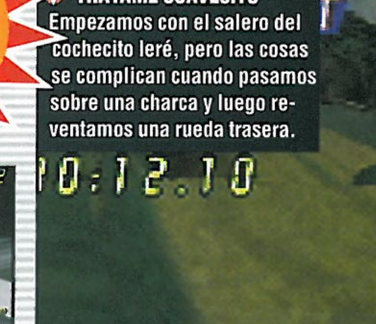
TENSA ESPERA
TIENE UNA PINTA ESTUPENDA, ESPECIALMENTE EL MODO PARA EDITAR TUS PROPIOS CIRCUITOS.

A GRANDES RASGOS

- Modo en pantalla partida para CUATRO JUGADORES.
- 15 coches distintos, incluyendo MODELOS Toyota, Mitsubishi y Subaru.
- Cinco CLASES DE CARRERAS.
- Todo tipo de DESPERFECTOS en tu vehículo mientras conduces.
- GENERADOR DE PISTAS ALEATORIAS (para cuando hayas desbloqueado todo).
- OPCIONES a porrillo: Puedes mejorar y cambiar equipos, ganar nuevos patrocinadores y remozar tu motor.



¡DEJARÁS HUELLA! En esta captura de pantalla puedes apreciar la violencia de los derrapes. Chachi, ¿eh?



"TRÁTAME SUAVESITO" Empezamos con el salero del cochecito leré, pero las cosas se complican cuando pasamos sobre una charca y luego reventamos una rueda trasera.

TOP GEAR RALLY 2

CONDUCE RÁPIDO, CONDUCE A LO BESTIA, NO MIRES ATRÁS. TODO VALE CUANDO TE PERSIGUE UNA NOVIA FEA...





Podrás poner a prueba tus habilidades en diferentes terrenos. ¡Cuidado, el agua te frena!

Corre un nivel cada vez y examina si tu tiempo total es bueno.





DE: KEMCO	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE	SIN DETERMINAR	

HISTORIA *Top Gear Rally* apareció por vez primera en 1997. Aunque era entretenido, le faltaba la velocidad y complejidad que distingue a los campeones.



La continuación de *TGR* tiene unos gráficos un poco rústicos, pero es supremamente divertida.

¡RUEDAS AL ROJO!

¡Haced testamento, neumáticos: ha llegado vuestra hora! El joystick te permite tomar las curvas más cerradas nunca vistas y bordar derrapes más espectaculares que los modelitos de Jennifer López. Si eres buen piloto, serás recompensado con puntos que puedes emplear en mejoras, o que te dan acceso a la siguiente categoría de carreras. Por el contrario, si maltratas el vehículo, perderás piezas de equipamiento esenciales, como el sistema de navegación. ¡Cruel como la vida misma!

Es, sin duda, el primer título de N64 que se "siente" realmente como un simulador de rallies, no como un mero juego de arcade. Aunque hay algunos fragmentos en que los gráficos se ralentizan, así como pérdidas de detalles en la pantalla partida, tiene muchísimas posibilidades de triunfar.

"¿DÓNDE ESTOY?" Empiezas corriendo en la Copa Amateur, que transcurre en Norteamérica. Si conduces bien, podrás correr por otras pistas



INFORMACIÓN EN PANTALLA Mira los iconos junto al borde inferior. Si se vuelven rojos, estás perdido.



GRANDES MOMENTOS

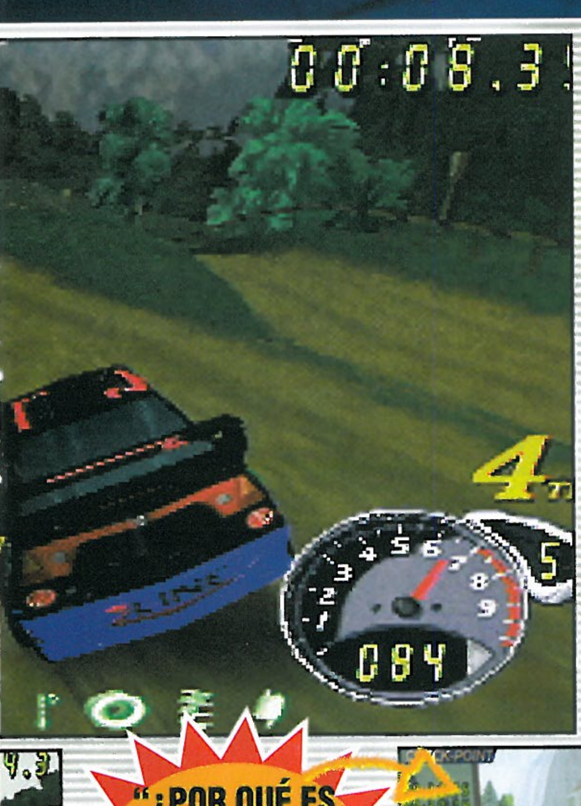
QUÉ PASA: Resbalas o frenas cuando cruzas una charca. Un mensaje de advertencia aparece en pantalla mientras el vehículo se transforma en submarino.

POR QUÉ ES GUAI: El exceso de agua daña sistemas eléctricos, como los faros o el velocímetro. Al fallar éstos, la conducción se dificulta, lo que supone una magnífica prueba de pericia.









DIFÍCIL A TOPE En estas calles tan estrechas podrás demostrar tu dominio del stick.





"¿POR QUÉ ES DIFERENTE?" Puedes conducir como un loco, o bien hacerlo como un experto y usar los puntos ganados para mejorar tu motor.









Los fardos de heno son los malos de *TGR2*. Cuidado ahora, al girar a la izquierda, porque te podrían frenar en seco.

¿"!"? En el lenguaje secreto de los rallies, significa "va a aparecer algo malo".



¡NUEVAS IMÁGENES!

TENSA ESPERA

UNA MÁQUINA DE CARRERAS BIEN ENGRASADA. PODRÍA SER EL REY DE LOS OFF-ROAD DESPUÉS DE UNOS CUANTOS RETOQUES.

OGRE BATTLE 64

DE: ATLUS	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1
DISPONIBLE: SIN DETERMINAR		

No sólo los ogros, sino toda clase de criaturas, desde humanos a monstruos, batallan entre sí en los 43 niveles de este RPG de estrategia en tiempo real.

Tendrás que enrolar legiones y utilizarlas para defender el reino de Palatinus. Llegada la hora del combate, tus habilidades y puntos fuertes entran en juego. Una propuesta interesante.



Pequeños guerreros deciden el destino de un mundo de fantasía.

TENSA ESPERA

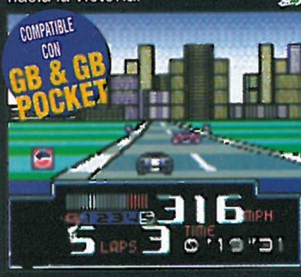
PESE A SU SOSPECHOSO ASPECTO, ES MÁS PROFUNDO QUE EL LAGO HYRULE.

JEFF GORDON XS RACING

DE: ASC GAMES	DISPONIBLE: SIN DETERMINAR
PRECIO: N/D	
JUGADORES 1/2	

Con sus siete pistas, modos Campeonato y Contrarreloj y opción de enlace, *Jeff Gordon* es un juego de carreras en la línea de *Top Gear Pocket*.

Jeff, estrella del NASCAR, viaja a un mundo futuro, y tu deber es ayudarlo en su accidentado camino hacia la victoria.



TENSA ESPERA

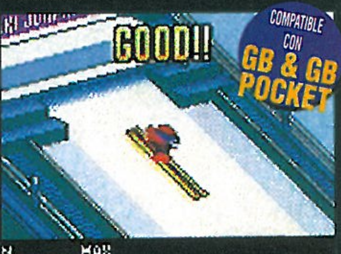
NOS SORPRENDERÍA QUE ESTE TÍTULO NO ACABARA OFRECIENDO ALGUNA NOVEDAD...

HYPER OLYMPICS WINTER 2000

DE: KONAMI	DISPONIBLE: MEDIADOS DE FEBRERO
PRECIO: N/D	
JUGADORES 1/2	

Konami nos refresca las ideas con este juego de esquí, snowboarding y patinaje.

Podrás hacer acrobacias con los esquís, alcanzar grandes velocidades cuesta abajo y hacer sprints increíbles en el patinaje de velocidad.



TENSA ESPERA

ESPEREMOS QUE SEA MUY DISTINTO A NAGANO DE N64.

ZELDA: GAIDEN

La nueva entrega de la saga Zelda no es una aventura cualquiera.



DE: NINTENDO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR



A estas alturas, seguro que ya sabes que la continuación de *Ocarina of Time* no se llamará *Gaiden*, sino *Mask of Mujula*. Es el tema de conversación en pescaderías, peluquerías, bodeguillas... Ahora, en el bingo, en vez de "¡bingo!", cantan "¡Mujula!". ¡Que sí, que es verdad!

También sabrás ya que Link conseguirá sus poderes especiales mediante el uso de las diferentes máscaras que encuentre, las cuales le permitirán, además, transformarse en la criatura representada en la máscara.

En la demo que hemos visto se mostraba el menú en el que se almacenarán las máscaras, y lo mejor es que había espacio, al menos, para 20 de ellas.

MÁS NOVEDADES

Pero habrá otras novedades, como montones de nuevos escenarios, incluso más variados que los de *Ocarina of Time*. Podrás recorrer profundos pantanos, villas situadas en colinas nevadas y un empacho de interesantes lugares.

Las fechas de lanzamiento para este juego siguen siendo todo un misterio, pero es posible que llegue a Europa en Navidades. Tampoco falta tanto, ¿no? (¡Uf!)



¿Qué demonios pensará hacer Link disfrazado como maleza Deku?





ADICTOS A LA MÚSICA

Tal y como pasa en *Ocarina of Time*, la creación de música será una pieza importante también en *Gaiden*. Aquí tienes a algunos de los personajes preparando el concierto...



Naturalmente, Link cuenta con su ocarina.



Los Gorons prefieren la rudeza de unos buenos tambores.

Link, convertido en maleza Deku, tocará un instrumento similar a un trombón.



EXTRAÑO, PERO MARAVILLOSO

Link encontrará en su camino algunos personajes un tanto chiflados...



Algunos tendrán una pinta de lo más rara, como este vendedor.



Este extraño personaje se parece a Sheikh.



Éste es el hombre de las máscaras. ¿No te suena?

ZELDA: FRUIT OF THE MYSTERIOUS TREE

Fans de Zelda, ¡preparaos para una nueva aventura en GBC!



DE: NINTENDO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR





El desarrollo de *Fruit of the Mysterious Tree*, la nueva aventura de Zelda en GBC, sigue en marcha, pero nosotros ya hemos podido conocer algunas asombrosas ideas que aparecerán en el juego.

La misión de Link será encontrar "el Bastón de las Cuatro Estaciones". Para ello, tendrá que viajar a otra dimensión en la que recibirá la inestimable ayuda de la tribu Uura.

Pero no serán los únicos que contribuirán a resolver la difícil situación en la que se halla Hyrule. Otros personajes, como el canguro Ricky (uno de nuestros favoritos) también participará. Link podrá subirse a su bolsa, y Ricky usará sus puños para dar su merecido a los enemigos.

¿Fechas? Febrero para Japón, nadie-lo-sabe para el resto del mundo.



¡NUEVOS PERSONAJES Y NUEVOS BICHOS!

Hay un montóóóóón de personajes con los que cruzarte en *Fruit of the Mysterious Tree*. ¡Tantos como para volverte majareta!



Los Uura en su hábitat natural. Vamos, entra y tómate un té con ellos.

Estos colegas nos recuerdan a los Wallmasters de *Ocarina of Time*.



¡Es la bruja Maple! Está cargada de buenas intenciones y consejos para Link.

TONY HAWK'S PRO SKATER

¿QUIÉN QUIERE ESQUIAR CUANDO PUEDE DOMINAR EL ASFALTO SOBRE UN *SKATEBOARD*?



DE: ACTIVISION	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE: MARZO		

HISTORIA Neversoft Entertainment, los encargados del desarrollo del juego, están preparando también *Spider-Man* para N64.



"¿QUIÉN ES ESTE TIPO?" Tony Hawk tiene ahora 31 años, pero es uno de los skaters más famosos que ha habido. Es el único que, durante una competición, ha conseguido dar dos vueltas y media en el aire y caer perfectamente.

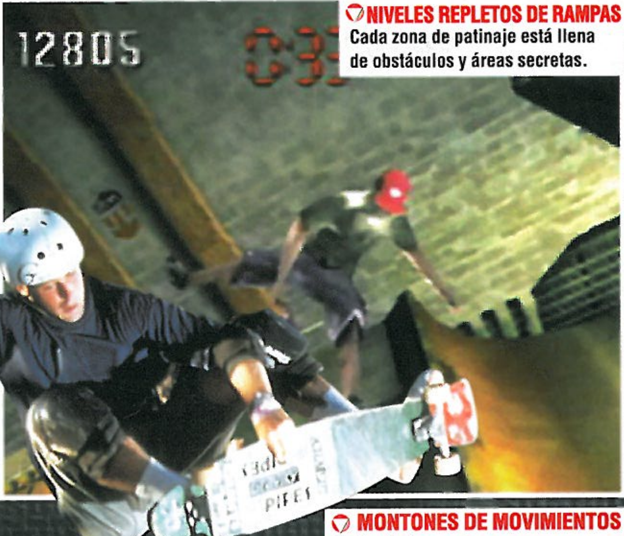
Está a punto de aterrizar en tu N64 el más alucinante de los simuladores de *skateboard*. Con escenarios en 3D fantásticamente detallados, personajes de lo más enrollados y la oportunidad de crear tus propios circuitos, este juego va a dar mucho de qué hablar.

Lo que más nos gusta es la posibilidad de tomar la ruta que te plazca. No has de seguir un camino predeterminado para poder pasarte el nivel, porque tú decides por dónde pasar: vías, bordillos, coches, piscinas, mesas... Puedes recorrer todo lo que hay en el escenario.

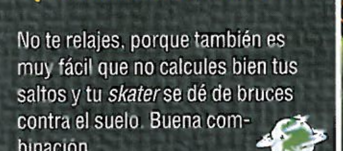
Otra de las cosas más fantásticas de este título es la velocidad con la que los *skaters* responden a tus movimientos o pulsaciones del mando de control.

¡TODO CONTROLADO!

No te relajes, porque también es muy fácil que no calcules bien tus saltos y tu *skater* se dé de bruces contra el suelo. Buena combinación.



NIVELES REPLETOS DE RAMPAS
Cada zona de patinaje está llena de obstáculos y áreas secretas.



MONTONES DE MOVIMIENTOS
Cada *skater* cuenta con sus acrobacias marca de la casa.





TENSA ESPERA

"UNA PILA DE ACROBACIAS, LIBERTAD DE MOVIMIENTO POR EL ESCENARIO Y UN SUAVE SISTEMA DE CONTROL DE TU SKATER HACEN DE ESTE TÍTULO UNA PROMESA MUY ESPERADA."

GODZILLA: THE SERIES

DE: CRAVE	DISPONIBLE:
PRECIO: N/D	SIN
JUGADORES: 1	DETERMINAR

Disponible ya en América, este cháfalo-todo es una aventura con *scroll* lateral y siete mundos por destruir, incluido la mismísima Nueva York y las islas volcánicas.



COMPATIBLE CON GB & GB POCKET

Una de las cosas que más nos ha gustado es que Godzilla crece a medida que vas chafando a los enemigos hasta hacerse del tamaño de la pantalla de tu GBC. También funciona en la clásica GB, pero si lo juegas en color tendrás un nivel extra exclusivo.



TENSA ESPERA

"PROMETE MUCHA VARIEDAD, POR LO QUE PUEDE CONVERTIRSE EN UN RETO MUY ATRACTIVO."



HYDRO THUNDER

DE: MIDWAY	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE: ABRIL		

Es el *WipeOut* acuático. No, no, es *Wave Race* con barcos. Da igual cómo lo llames, Hydro Thunder es un juego de carreras genuinamente rápido y rápidamente genuino.

Escoge tu súper embarcación de entre las 13 disponibles y podrás darte una vuelta por los 11 circuitos, incluyendo uno que te transportará al Círculo Polar y otro con el que recorrerás el río Nilo.

En el camino puedes recoger reforzadores para aumentar tu velocidad y, además, los efectos del agua son de lo más realista, lo que lo convierte en un título que hará latir nuestros corazones a 100 por hora.

TENSA ESPERA

"TODO PARECE INDICAR QUE NOS HALLAMOS ANTE UN TÍTULO QUE SORPRENDERÁ A LOS AFICIONADOS A LA VELOCIDAD."

DAFFY DUCK: FOWL PLAY

DE: SUNSOFT	DISPONIBLE:
PRECIO: N/D	SIN
JUGADORES: 1	DETERMINAR

El personaje más engreído de los dibujos animados regresa con un plataformas para tu GBC con nueve niveles por recorrer.



COMPATIBLE CON GB & GB POCKET

Lucas ha decidido partir a la búsqueda de un tesoro, pero lo que no sabe es que, en su camino, encontrará un montón de obstáculos que lo separan del oro. Entre ellos, Bugs Bunny y otros personajes de la Warner, trampas y una pila de enemigos.



TENSA ESPERA

"NOS ENCANTA TENER ENTRE NOSOTROS AL PATO LUCAS DE NUEVO. CONFIEMOS EN QUE LA AVENTURA ESTÉ A SU ALTURA."

MINI RACERS



DE: NINTENDO	DISPONIBLE:
PRECIO: N/D	SIN
JUGADORES: 1-4	DETERMINAR

Como sucedía con *Micro Machines*, el mayor atractivo del cartucho de Nintendo gira en torno a la gran variedad de modos multijugador que ofrece.

Puedes determinar la visión de cámara que prefieras, dividir la pantalla o bien seguir la carrera mediante una cámara situada a vista de pájaro. La última vez que lo probamos era un poco lento, pero estamos seguros de que Nintendo solventará los problemillas de última hora antes de su lanzamiento, para el cual aún no hay fechas.



TENSA ESPERA

"LOS MULTIJUGADOR LUCEN ESTUPENDAMENTE EN TU N64, Y ESTE TÍTULO PROMETE BRILLAR

DISNEY'S TARZAN



DE: ACTIVISION	DISPONIBLE:
PRECIO: N/D	SIN DETERMINAR
JUGADORES: 1	

Tarzan (el juego) está siendo desarrollado por los que en su momento se encargaron de *Duke Nukem: Zero Hour* y sigue fielmente el argumento de la película.

Aunque suene un poco extraño, este juego es más un plataformas en 2'5D que no en 3D, pues, aunque los escenarios por los que te mueves sean en 3D, tu camino a través de la jungla está establecido.



TENSA ESPERA

"13 NIVELES SURFEANDO ENTRE LOS ÁRBOLES Y RECOGIENDO BANANAS SUENA MUY APETITOSO."

RALLY CHALLENGE 2000



DE: SOUTH PEAK	DISPONIBLE:
PRECIO: N/D	SIN DETERMINAR
JUGADORES: 1-4	

Es la segunda parte de *Multi Racing Championship* y, de momento, su aspecto nos ha convencido.

Esta nueva entrega bajo licencia parece resolver las debilidades de su antecesor. Cuenta con nueve circuitos, coches oficiales (que pueden ser retocados al gusto) y efectos medioambientales aleatorios (así que no siempre lucirá el sol). Tiene muy buena pinta.



TENSA ESPERA

"LA LICENCIA SUPONE UN NUEVO AÑADIDO PARA LOS FANS DE LOS JUEGOS DE COCHES EN N64."

ARMY MEN



DE: VIRGIN/3DO	DISPONIBLE:
PRECIO: N/D	SIN DETERMINAR
JUGADORES: 1-2	

Mientras la versión para N64 está de camino a los mostradores, la GBC se prepara para recibir a este juego protagonizado por soldaditos de plástico.

Hay montones de cosas que hacer, pues has de superar 15 misiones que se desarrollan en tres terrenos diferentes y que te llevarán a rescatar prisioneros de guerra o tender emboscadas a tropas enemigas mediante bazucas y granadas.
La mejor noticia es que podrás echar un mano a mano con un amigo mediante el cable de enlace.



TENSA ESPERA

"SOLDADOS DE MINIATURA EN UNA CONSOLA EN MINIATURA... BUENA IDEA."

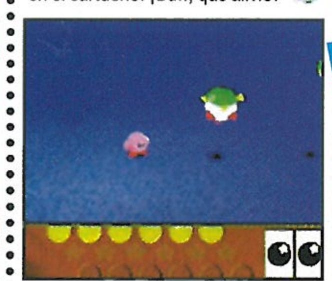
KIRBY 64



DE: NINTENDO	DISPONIBLE:
PRECIO: N/D	SIN DETERMINAR
JUGADORES: 1	

Si la aparición de la redonda bola rosada en *Super Smash Bros* te ha dejado con hambre de Kirby, estarás encantado de oír que está preparándose para protagonizar un juego para tu N64.

El juego será una mezcla de plataformas y aventura en la que Kirby deberá rescatar a una hada raptada. Antes de que lo preguntes, sí, el famoso ataque succionador (con el que Kirby absorbe los poderes de los enemigos) será una pieza clave en el cartucho. ¡Buff, qué alivio!



TENSA ESPERA

"SE TRATARÁ DE UN CLÁSICO PLATAFORMAS, EQUIPADO CON UN SÓLIDO MANEJO DEL PERSONAJE."



DRAGON SWO

UN SOPLO DE AIRE FRESCO Y SALVAJE PARA TU N64



DE: INTERACTIVE STUDIOS	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE	SIN DETERMINAR	

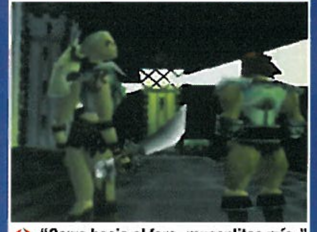
HISTORIA *Dragon Sword* está siendo desarrollado por la compañía responsable del fantástico y sorprendente *Gloover*. Su nombre es Team Storm (Equipo Tormenta).

Como el *beat 'em up* con scroll multijugador en 3D que es, *Dragon Sword* tiene su fuerte en la acción y aprueba con nota. Sobre todo después de los últimos cambios recibidos que lo hacen aún más suculento.

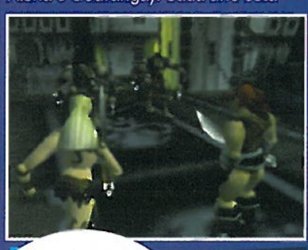
Para empezar, tienes que escoger entre cuatro personajes a cuál más grande y cachas (Kailan, Cutter, Aisha o Gouranga). Cada uno está armado con una Dragon Sword mágica. También puedes lanzar hechizos, algunos, incluso, van acompañados de pequeñas escenas animadas.

PURA ACCIÓN

También cuentas con armas básicas, que te serán de gran utilidad, ya que, en el mundo de Avantaria, el combate se hace más duro y veloz. Cada personaje tiene su propia línea argumental, pero no importa cuál escojas, porque el objetivo final, acabar con las amenazas del malvado Darrc Horde que azotan las tierras de Avantaria, es el mismo. Y, créenos, tiene una panda de secuaces la mar de feos.



"Corre hacia el faro, musculitos mío."



¡GRANDES MOMENTOS!

QUÉ PASA: Te das de palos con una panda de bestias.
¿POR QUÉ ES GUAI? Porque con tantos enemigos abalanzándose sobre ti, saltarás del sillón continuamente.



TODO ARCADE
Hay algunos momentos de charla, pero, básicamente, el juego es arcade puro y duro.

¡ÚLTIMAS IMÁGENES!





GUERREROS Estos son los fornidos mortales que empuñarán las Dragon Swords...

Aisha: hija adoptiva de una tribu de nómadas.

Cutter: es joven, pero empuña su espada como un auténtico profesional.

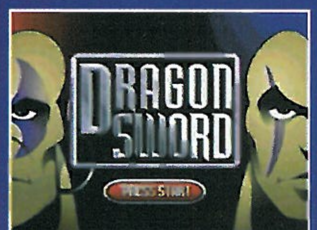
Gouranga: guerr... invencible has...

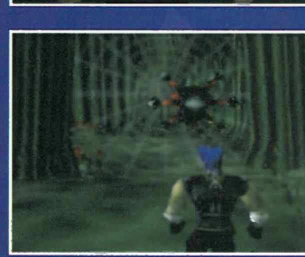


¿POR QUÉ ES DIFERENTE?
No hay nada que se le parezca para N64. *Xena* tiene más personajes entre los que escoger, pero no hay más de 50 contra los que luchar.

ORD

EVOLUCIONA A TU PERSONAJE
Consigue puntos de experiencia y conseguirás hechizos e ítems más potentes.





No te asustes, no es la mitad de grande que la araña de *DK64*.

PODER MULTIJUGADOR
El modo cooperativo para dos jugadores es una opción genial.



¡A GRANDES RASGOS!

- Más de 50 enemigos, entre monstruos y humanos.
- Diez mundos, cada uno con localizaciones específicas.
- Tres modos para cuatro jugadores: deathmatch, combates por equipos y Chicken Chase (una especie de pilla-pilla en el que el perseguidor convierte al resto en ¡pollos!).
- Cuatro protagonistas entre los que escoger.
- Condiciones ambientales cambiantes, incluido tormentas eléctricas.

SOLIDEZ GRÁFICA
Todo en *Dragon Sword* tiene la solidez que ha de tener.

TENSA ESPERA

"ESTAMOS ENCANTADOS CON ESTE JUEGO. LOS GRÁFICOS SON MAGNÍFICOS Y SUPONDRÁ UN REFRESCO DENTRO DE LA ANQUILOSADA OFERTA DE GÉNEROS PARA TU N64."

...ero Grunt ...sta ahora.

Kailan, guerrero indiscutible de Avantaria. Duro como una piedra.



JUGADORES REALES
Puedes escoger entre los mejores golfistas europeos reales.

PGA EUROPEAN TOUR

DE: INFOGRAMES	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE ▶ MARZO		

HISTORIA: Los encargados de desarrollar *Actua Soccer* para Play cambian de bando y prueban, ahora, con un título de golf.

¿POR QUÉ ES DIFERENTE?
El motor de juego es muy similar al de *Mario Golf*, pero le añade el realismo de la licencia y los personajes de carne y píxel.

Hay épocas para todo. Si el último trimestre del año pasado (mes arriba, mes abajo), los fans del wrestling no cabían de gozo debido a la avalancha de títulos que llegaban a la N64, parece ser que éste lo va ser para los golfistas.

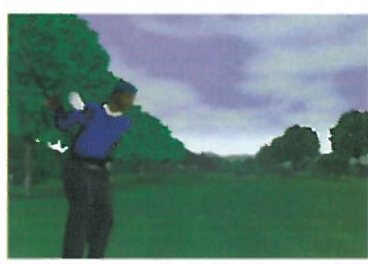
Mario Golf vino a cubrir un hueco en el elenco de juegos deportivos. Y parece que ha calado. Si el mes pasado te traíamos la preview de *Cyber Tiger* de EA, éste te presentamos el nuevo proyecto de Infogrames, un título de golf bajo la licencia del torneo europeo PGA.

El cartucho toma prestados algunos elementos de *Mario Golf* y otros del olvidado *Waialea Golf*. De este modo, se asegura la diversión a la vez que intenta captar a los adeptos al golf serio con personajes de carne y hueso. ¿Combinación ideal? Lo veremos.





Los jugadores mantienen el estilo incluso a la hora de agacharse.

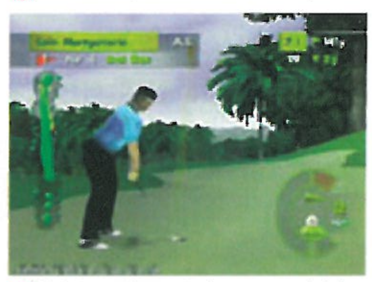


No, no es Tiger Woods. Es el único que falta.

¡A GRANDES RASGOS!

- Licencia PGA.
- Modo tour con el que recorrer el torneo completo.
- Jugadores reales, entre los que se cuenta Sergio García, el español que ha revolucionado el golf.
- 4 modos de juego, incluyendo uno de práctica.





El sistema de control es como el del resto de juegos de golf.

TENSA ESPERA

"TODA LA DIVERSIÓN DE *MARIO GOLF*, PERO CON LA LICENCIA OFICIAL. HMMM... LE SEGUIREMOS LA PISTA."

ARMY MEN

LOS SOLDADOS DE PLÁSTICO TE HAN DECLARADO LA GUERRA.



DE: VIRGIN/3DO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE ▶ FINAL-FEBRERO

Seguro que alguna vez has jugado con pequeños soldaditos de plástico y has imaginado batallas en las que tomabas con éxito el queso de la nevera y destruías, tras una dura contienda, la casa de muñecas de tu hermana.

Pues bien, eso (bueno, eso en 3D, con gráficos detallados y tu N64 de por medio) es lo que te ofrece este original cartucho con el que podrás rememorar algunas de las escenas más divertidas de la película de Disney, *Toy Story*.

A SUS ÓRDENES

Conviértete en un verdadero sargento de hierro (mejor dicho, de plástico) y organiza a tu ejército de soldados para afrontar las misiones más duras y derrotar a la legión de tanques, tu enemigo principal. De esta original idea nace un juego en el que se dan cita elementos de *Micro Machines*, especialmente en los escenarios, y de *GoldenEye*, aunque del tamaño de sus protagonistas.

¡ES GENIAL!

Pese a que el planteamiento así lo sea, de momento, *Army Men* no logra poner en práctica con lucidez todas esas ideas tan frescas, y muestra debilidades en los aspectos técnicos. La recreación de los personajes y los escenarios, tan familiares como la cocina de tu casa, es muy buena, pero pecan de básicos. Además, el juego presenta algunas imperfecciones en la cámara y los controles que esperemos sean resueltas, puesto que podríamos estar ante un título que supondría un nuevo estilo de juego para N64. Merece la pena esperar a ver el resultado final.

TENSA ESPERA

"EL JUEGO ES MUY ORIGINAL, PERO COJEA EN LOS ASPECTOS TÉCNICOS."

ARSENAL DE JUGUETE

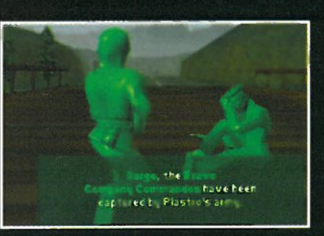
Estos soldados pueden parecer inofensivos, pero cuentan con una gran variedad de armas entre las que podemos encontrar: rifles, granadas, bazucas e, incluso, lanzallamas.



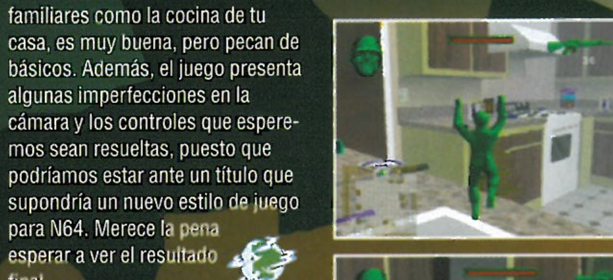
La metralleta es lo mejor para aniquilar a esos soldaditos de infantería.



Aunque para los tanques es mejor algo más potente, como el bazuca.



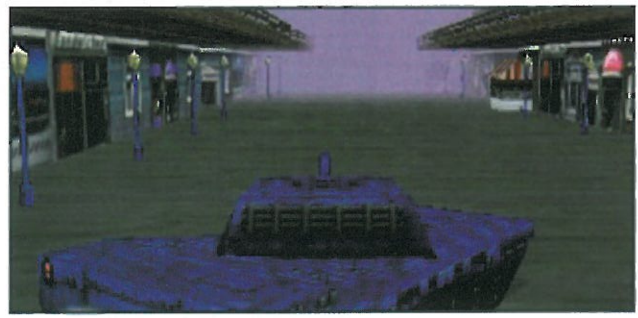
Tu acción ha salvado a este capitán de plástico.











Aunque no lo parezca, este juego esconde una profunda trama.

BATTLE TANK

¿ESTÁS DISPUESTO A PELEAR POR UNA MUJER?



DE: VIRGIN/3DO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE ▶ MARZO

En una época en la que las mujeres han conseguido equipararse en fuerzas, derechos y presencia con los hombres, tras duros y largos años de lucha, 3DO presenta *Battle Tanx* y les destroza todas sus teorías de un solo bombazo.

Y es que este cartucho les plantea un futuro muy negro a las mujeres. Estamos en el año 2001 y, tras una guerra nuclear, la población se encuentra ante la devastadora situación de que sólo han sobrevivido unas pocas mujeres que, automáticamente, se convertirán en especie protegida para asegurar la preservación de la raza humana. ¿Y cuál será el papel del hombre? Preguntarás. Pues no es otro que defender a esas pocas mujeres de las pezuñas de las 12 tribus enemigas. Y el sistema para hacerlo son las batallas de tanques.

PURA ACCIÓN

Si te has quedado un poco confuso después de oír el argumento, no te preocupes, porque cuando estés ante el juego, lo que contará será tu destreza para conducir los tanques al mismo tiempo que disparas a los enemigos y esquivas sus balas. Tendrás a tu disposición tres tipos de tanques con características diferentes que los harán más o menos adecuados para determinadas misiones.

ACABA CON TODO

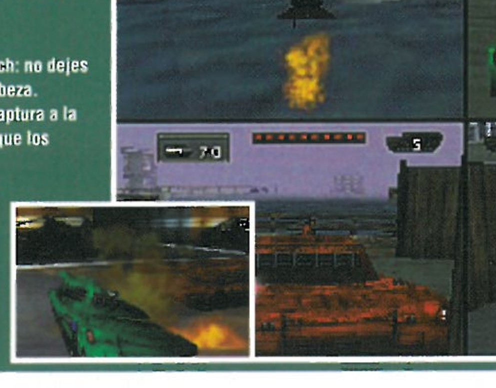
El objetivo del juego no es otro que divertirte a base de destruirlo todo y a todos. Los desarrolladores han dispuesto los estupendos escenarios (que te trasladarán a ciudades reales, como Nueva York o Los Ángeles), de tal modo que puedes destruir hasta el último ápice del edificio más pequeño. Si lo tuyo no son los juegos constructivos, prepárate para éste.



AÚN MÁS DESTRUCCIÓN

Battle Tanx cuenta con un estupendo modo multijugador que multiplicará la diversión por cuatro:

▶ Deathmatch: no dejes títere con cabeza. Battlelord: captura a la chica antes que los demás. Aniquilation: sólo puede quedar uno. Family: destrucción por equipos.



TENSA ESPERA

"SU DIVERTIDO MODO MULTIJUGADOR SERÁ TEMA CLAVE EN LAS REUNIONES ENTRE AMIGOS."



TONIC TROUBLE



DE: UBI SOFT | **PRECIO:** 5.995 | **JUGADORES:** 1
DISPONIBLE FINALES DE FEBRERO



Aun sin brazos, Tonic es capaz de lanzarse al agua y nadar bajo esos bichos.

Si aún no conoces a Ed, en su tamaño de 64 bits, ésta es la mejor oportunidad, porque sus aventuras en busca de la lata tóxica se repiten palmo a palmo en la Portátil de Nintendo.



¿Recuerdas la zanahoria que acompañaba a Tonic en N64? Aquí también aparece.

Con *Tonic Trouble* Ubi Soft ha logrado que su principal héroe, Rayman, no parezca una figura tan solitaria en el panorama de los personajes bonachones puestos en un mundo lleno de color y criaturas patosas. Ed, el Héroe de *Tonic Trouble*, tampoco tiene brazos ni piernas, pero algo en su personalidad está muy bien definido, y todo el juego mantiene su atmósfera particular. Y lo mismo pasa en las apariciones de bolsillo: los escenarios exigen que saltes continuamente, que te cuelgues de piedras afiladas y que dispares extraños proyectiles a tus enemigos. Sólo albergamos una duda: ¿tendremos aquí también a Súper Ed?

TENSA ESPERA

PARECE QUE A ESTE HÉROE AFICIONADO A LAS VITAMINAS NO LE SIENTA NADA MAL ESTA CONVERSIÓN.

RAYMAN



DE: UBI SOFT | **PRECIO:** 5.995 | **JUGADORES:** 1
DISPONIBLE MARZO



Dispara a la jaula un par de veces, como hacías en la versión para N64.

Sin duda alguna, *Rayman* es uno de los juegos más llamativos y coloridos que existen en el catálogo de todas las plataformas, y su llegada a la GB no podía ser la ocasión para hacerle perder brillo.



El carisma de Rayman sigue brillando en los veinte niveles del juego, con movimientos muy similares a los de las consolas mayores o el PC, y se enfrenta con situaciones que te hacen pensar. Tienes que empujar cosas al agua para atravesar un río, o saltar sobre troncos que se balancean, pero al principio te impresionará más el pulido diseño de los movimientos y el cuidado del brillo y la luz que la jugabilidad misma. Además, el cartucho es grande y rebosa subjuegos.

Sería un crimen jugar este juego en una Game Boy en blanco y negro.

TENSA ESPERA

TIENE MONTONES DE NIVELES Y VARIEDAD, Y GRÁFICOS SUNTUOSOS Y LLENOS DE BRILLO. NOS GUSTA

LA MÁSCARA DEL ZORRO



DE: UBI SOFT | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1
DISPONIBLE SIN DETERMINAR

Ha llegado el momento de derrotar a Don Rafael y liberar a California del yugo español con el héroe del antifaz y el sable más rápido del oeste.

Trepando por cuerdas y balcones, El Zorro recorre pueblos polvorientos llenos de asesinos al servicio de Don Rafael. Pero en escenarios laberínticos por los que darás unas cuantas vueltas en círculo hasta encontrar la salida, despachando a tipos barrigones y sin afeitar por el camino; pero cuando aprendes los elegantes movimientos de El Zorro, parecidos a los de Batman, la aventura te empieza a envolver, y gritas, "¡liberemos a California!".



Pasa como siempre: lo más difícil al principio resulta lo más fácil después.



Las secuencias intermedias tienen todo el realismo que puede dar la GB.

TENSA ESPERA

ES DIVERTIDO Y RECUERDA A LA PELÍCULA, PERO LOS ESCENARIOS SON ALGO CONFUSOS.

ECW HARDCORE REVOLUTION

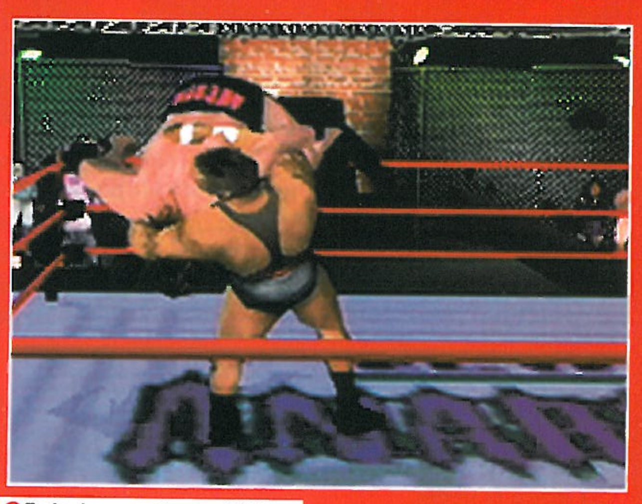


DE: ACCLAIM | **PRECIO:** N/D | **JUGADORES:** 1-4
DISPONIBLE MARZO

¿Qué tenemos aquí? Un nuevo juego de wrestling protagonizado por luchadores fibrados... ¡Vamos a echarle un vistazo!

Éste es el primer título basado en la liga Extreme Championship Wrestling y presenta una dureza capaz de asustar al mismísimo Hogan. Estamos hablando de cantidades de sangre comparables a *Resident Evil 2*, alambres punzantes en lugar de cuerdas en el ring y algunas palabras malsonantes.

50 son, aproximadamente, los luchadores que han prestado su jeta para este cartucho, incluyendo también sus golpes especiales y provocaciones. Acclaim, además, está utilizando el mismo motor de juego que ya usó en su día para *Attitude*, así que el título promete ser una pasada.



Teniendo en cuenta que el título rebosa sangre y palabrotas, estamos delante de un juego de lucha para mayores.

TENSA ESPERA

SI LOS CHICOS DE ACCLAIM AFINAN EN LOS ÚLTIMOS RETOQUES, ESTE TÍTULO DE WRESTLING PUEDE TIRAR A LA LONA A MUCHOS DE SUS PREDECESORES.



Deseo suscribirme a games WORLD por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: ....C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago..

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.º ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: ....N.º: ....

Población: ....C.P.: ....Provincia:..........

N.º ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

(clave del banco) (clave y nº de control de la sucursal) (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

........................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



¡CUéNTALOS TODOS!

Marzo 2000

CELADON TIMES

¡El Pika Periódico del mundo Pokémon!

¡LOS POKéMON SE AMOTINAN!

En la redacción de Games World ha pasado algo horrible: se nos han revelado los Pokémon. Hartos de que no les diéramos ni un respiro (¡es que no paramos de jugar con ellos!), los cartuchos de la redacción se han amotinado y han tomado las de Villadiego.

Y lo peor es que han dejado sueltos a todos los Pokémon que tanto esfuerzo y dedicación nos había costado conseguir. Por fortuna, una de nuestras reporteras más intrépidas, Bibiana Jones, los ha localizado en la selva de Mongüiqui organizando una fiesta y, como prueba, nos ha enviado la foto que ocupa las dos páginas siguientes. El problema es que no sabemos si están todos. ¿Quieres ayudarnos? Está bien, esto supondrá todo un reto para ti.

Demuestra que eres un auténtico experto capturando Pokémon y dinos cuántos de cada especie hay en esta imagen paradisíaca. Una vez los hayas contado (fíjate bien, que algunos están la mar de escondidos), rellena el cupón y envíalo a la siguiente dirección:

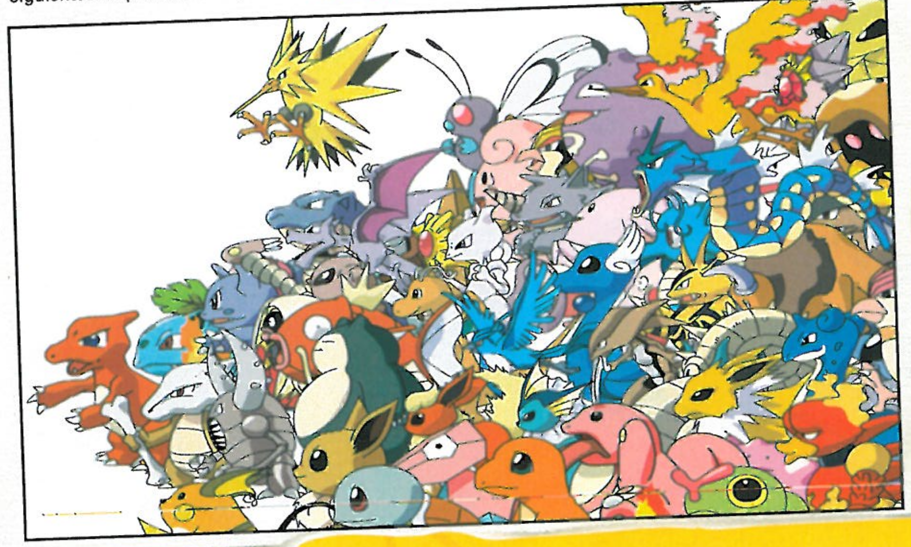
POKéMON:
CUÉNTALOS TODOS
GAMES WORLD
MC Ediciones, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20
08022 BARCELONA



Tu recompensa como buen cazador no será la cabeza enmarcada de ninguno de estos Pokémon, pero entrarás en el sorteo de los siguientes premios:

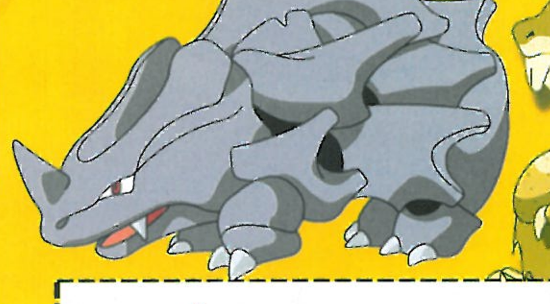
—¡10 cartuchos de *Pokémon Rojo* o *Azul*! ¡10 Podómetros *Pokémon Pikachu*!—

¡Agudiza tus sentidos y no pierdas de vista a ninguno de estos traviesos Pokémon! ¡Ya vemos a un montón! ¿Y tú?



BASES DEL CONCURSO

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación directa o indirecta con trabajadores o colaboradores de esta editorial.
2. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones antes del día 20 del abril del 2000.
3. El sorteo se celebrará el día 25 de abril.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos supone la aceptación de las normas anteriores.



¿CUÁNTOS HAY?

SQUIRTLE:	❑❑	MR MIME:	❑❑
PIDGEY:	❑❑	ZUBAT:	❑❑
BUTTERFREE:	❑❑	RHYHORN:	❑❑
EKANS:	❑❑	PIKACHU:	❑❑
HORSEA:	❑❑	SANDSHREW:	❑❑
JIGGLYPUFF:	❑❑	PSYDUCK:	❑❑
MANKEY:	❑❑	SEEL:	❑❑
KRABBY:	❑❑	NIDORAN:	❑❑

NOMBRE:..

APELLIDOS:..

DIRECCIÓN:..

C.P.: ....

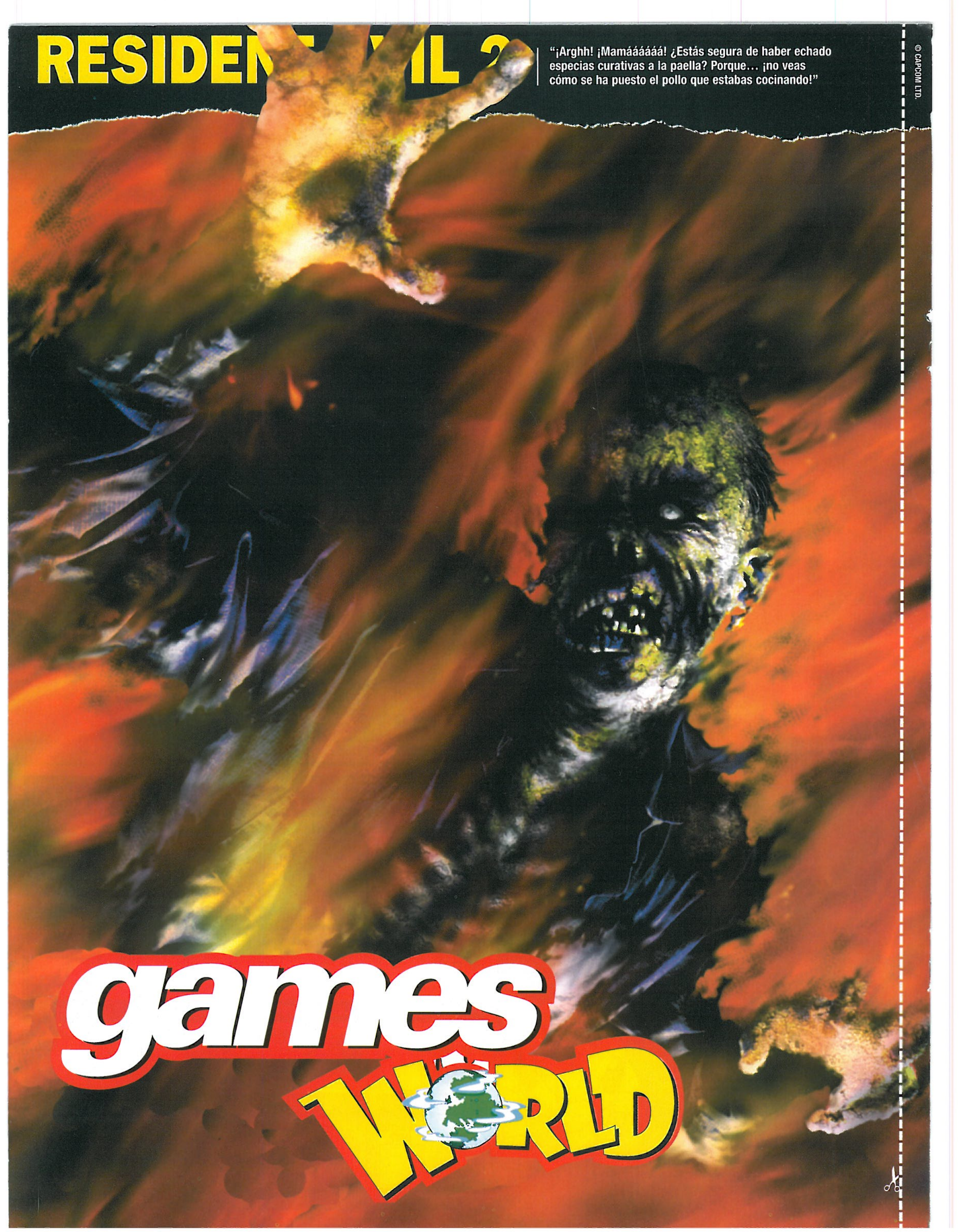
PROVINCIA:..

LOCALIDAD: ....

TELF.:..


¡CONCURSO POKéMON! ¡CUéNTALOS


S TODOS! ¡CUéNTALOS TODOS!
games WORLD
FICHA DEL CAZADOR POKéMON
Apunta aquí cuántos Pokémon de cada tipo has podido encontrar:
¿CUÁNTOS HAY?
SQUIRTLE
PIDGEY
BUTTERFREE
EKANS
HORSEA
JIGGLYPUFF
MANKEY
KRABBY
MR MIME
ZUBAT
RHYHORN
PIKACHU
SANDSHREW
PSYDUCK
SEEL
NIDORAN


RESIDENT EVIL 2
"¡Arghh! ¡Mamáááááá! ¿Estás segura de haber echado especias curativas a la paella? Porque… ¡no veas cómo se ha puesto el pollo que estabas cocinando!"
© CAPCOM LTD.
games
WORLD



TAZ EXPRESS
Aquí lo tenéis: el más rápido, raudo y veloz de los mensajeros, el único capaz de entregar un paquete antes de que alguien diga "forúnculo" (por ejemplo...). El mejor de los mensajeros... si no fuera porque ningún otro destroza todo cuanto se cruza en su camino. ¡Y es el único que arrasa con todas las ensaimadas a la hora de la merienda en nuestra oficina! ¡Taz, eres auténtico!
games WORLD
TAZ EXPRESS
all related indicia are tradema


nuestra oficina! ¡Taz, eres auténtico!
WORLD
TAZ
EXPRESS

DONKEY KONG 64

Donkey: - A mí esta vagoneta no me parece nada segura. Cuidado chicos, ¡ahí viene una súper bajada!
Chunky: - Creo que me estoy mareando…
Lanky: - No pasa nada, mono, relájate y disfruta del viaje. Uy, mira, ahí veo al Armadillo…
Diddy: - Un poco más y conseguiré alcanzar esa suculenta banana…
Tiny: - Chicos, dejad de moveros, que me voy a caeeeeer… ¡Chunky, agárrame de las coletas!




games
WORLD

JET FORCE GEMINI

¡Eh, tú!, ¿qué estás haciendo? Te advierto que no me gustan nada los mirones. Mi chico ideal es alguien dulce, cariñoso y atento conmigo. Y, por supuesto, que odie a los insectos. ¿Juno, dices? No, él es demasiado inocentón.

games WORLD

ANALIZAMOS LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS PARA N64 Y GAME BOY

VERSIÓN GAMMA

¡CONFÍA EN NOSOTROS!

Nuestras *reviews* te ayudarán a decidir por qué juegos vale la pena que empeñes la pierna protésica de tu hermanita.

Atención a: Esta marca sobre púrpura. Sirve para señalar un aspecto negativo del juego.

Atención a: Este símbolo. Significa que valoramos positivamente cierto aspecto del juego.

NO, MAMÁ, NO PIENSO QUITARME EL CASCO PARA QUE ME DES UN BESO.

And even Buzz Lightyear is helpless to save his buddy.

¡TRES ATAQUES! ¡TRES!

Hay montones de enemigos para destruir. Por suerte, Buzz tiene tres ataques en su haber.


El láser es muy fiable para neutralizar objetivos lejanos.


El ataque giratorio es ideal para las distancias cortas.

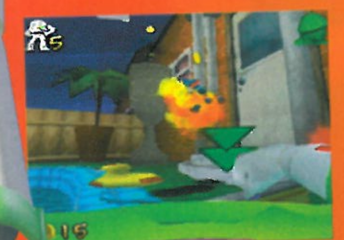

También puedes saltar sobre la cabeza del malo, estilo plataformas.

TOY STORY

¿Quieres ayudar a Buzz a liberar a Woody de las garras de un perverso coleccionista de juguetes?

IMAGE © DISNEY/PIXAR

El lanzamiento de esta aventura en 3D prácticamente ha coincidido con el estreno de la película, pero creemos que no te estropeamos esta última explicándote que el vaquero Woody cae en poder de un pérfido coleccionista de juguetes. Pero los juguetes están ahí para jugar con ellos, no para llenarse de polvo en una estantería, así que... ¡Buzz Lightyear acude al rescate!



¡UNA DE PEPPERONI!

Buzz tiene que abrirse paso a través de tres gigantescos niveles en 3D, inspirados en escenarios de la película. Ocultos en ellos hay cinco trozos de Planet Pizza, que debes conseguir para completar ciertas tareas. Hasta que no los tengas todos no podrás acabar el juego, pero con uno te basta para acceder al siguiente nivel.

Los retos que debe afrontar Buzz se basan en los objetos más cotidianos. Para un pequeño muñeco de lata como él, alcanzar



la encimera de la cocina requiere trepar montones de objetos. Por suerte, nuestro amigo guarda un par de ases bajo la manga. Puede saltar, subir por palos, empujar cosas y deslizarse por cables. En cuanto al láser, resulta de lo más socorrido para freír a los malos que menudean en el juego.

PERSONAJES

Buzz también tiene amigos: el dinosaurio Rex ofrece consejos, Mr Potato le da reforzadores para recuperar partes del cuerpo



DERROTA AL PRIMER JEFE

El primer jefe que confrontarás es un robot de cuerda, escondido en un ático entre las sombras. Sigue nuestras recomendaciones...


No te interpongas en su camino (corre a su alrededor en círculos).


Acabará cansándose y parará para darse cuerda.


¡Entra en acción! Acércate con el ataque giratorio y aléjate rápido.


Tras unos cuantos asaltos, lo habrás despachado. ¡Al chatarrero con él!

¡AJÁ! UN CONSEJO Si das un pisotón dondequiera que veas una flecha centelleante, puede que alcances mayor altura.



DE	PROEIN	PRECIO	N/D
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1
RUMBLE PAK	✓	MEMORIA EN CARTUCHO	✗
MEMORY PAK	✓	EXPANSION PAK	✗





¿ALGUIEN QUIERE PIZZA?

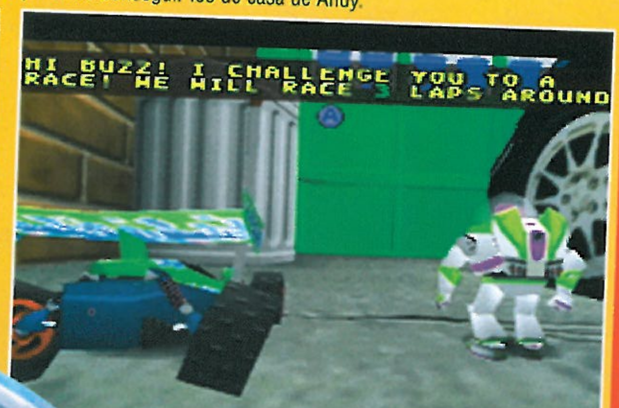
Cada nivel tiene cinco trozos de pizza para recoger. He aquí cómo conseguir los de casa de Andy.



La pequeña Bo Peep ha perdido a sus ovejitas. Encuéntralas y obtendrás un trozo.



Recoge 50 monedas y entrégaselas a Hamm. Te dará otro trozo.



Vence al coche teledirigido en una carrera a tres vueltas.

Derrota al robot y busca en el sótano.

LO MALO DEL CASCO ES QUE CUANDO ME TIRO UN PEDITO...

2

perdidas, el cerdito hucha Hamm lo recompensa a cambio de monedas, y otros le proponen desafíos con los que puede conseguir más trozos de pizza.

¡GRÁFICOS Y SONIDO!

El juego hace justicia al mágico mundo Disney, con líneas de diálogo importadas de las películas Toy Story y unos gráficos maravillosos. Además, la dificultad está perfectamente graduada: te llevará algún tiempo descifrar cómo recoger todos los trozos, pero mientras tanto disfrutarás explorando hasta el infinito y más alláááááááááá ...

CONTROLES

Asume el mando de esta entrañable aventura...

JOYSTICK
Para ir al trote con tu héroe espacial. También sirve para apuntar con el láser.



BOTÓN A
Lo necesitarás para saltar (vuélvelo a pulsar para brincar más alto).



BOTÓN B
Es el gatillo para la pistola láser. El terror de los chicos malos.

" EL JUEGO ES FIEL AL ESPÍRITU DISNEY, Y LOS GRÁFICOS Y LA JUGABILIDAD SON DE ENSUEÑO."

GRÁFICOS Los personajes Disney tienen un aspecto absolutamente fantástico.

SONIDO Estupendos efectos. Y frases de la película (por desgracia, en inglés).

RENDIMIENTO En general, la animación es suave y mantiene una velocidad constante.

JUGABILIDAD Controlar al heroico astronauta es fácil como hacer gimnasia en gravedad cero.

DIFICULTAD Puede ser difícil, y un paso en falso se paga caro, pero no es fácil perder vidas.

DURABILIDAD Está diseñado de manera que, si te aburres de una tarea, puedas refrescarte con otra.

PUNTUACIÓN 87%

¡AJÁ! UN CONSEJO ¿No encuentras los corderitos de Bo Peep? Están en la cocina, el sótano, el garaje, la sala de estar y el ático.



DE	ACCLAIM	PRECIO	9.990 Ptas.
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-4
RUMBLE PAK	✓	MEMORIA DE CARTUCHO	✗
MEMORY PAK	✓	EXPANSION PAK	✗



▲ "¡RESPETA MI AUTORIDAD!" ¡Cartman es un poli!

"¡Esperadme, malditos!" "¡Cierra el pico, Pip! ¡Todos te odiamos!" ▶



▲ ¡Caramba, un gnomo salchicha a la vista!

▼ "Mmmf mmmf mmmf," dice Kenny.





▲ No es ninguna alucinación: Saddam Hussein aparece en pantalla como si tal cosa.

CONTROLES



Pulsa botones, conduce coches veloces y procura no estrellarte.

JOYSTICK

Hace girar esos curiosos vehículos a derecha e izquierda. ¿Arriba y abajo? Olvídalo.



GATILLO-Z

¡Fuego! Dispara a los rivales, acelera propulsándote con pedos y deja caer sorpresitas perversas.



BOTÓN A

¡Fiu! ¡Fiu! ¡Fiu! Lo que traduce como: "sirve para acelerar".

BOTÓN B

¡Escriiiiiisss! Vale para los frenos o para tus uñas sobre una pizarra.

SOUTH PARK

¿Mario Kart? ¡Te presentamos a Mario Cartman! ¡Funde el asfalto,

Vaya, vaya, qué sorpresa tan grata. Los dibujos de South Park son la monda. La película de South Park (no estrenada en las pantallas españolas) es genial. Incluso los CD y los juguetes merecen la pena. En cambio, no poca gente coincide en que el primer juego de South Park fue un auténtico patinazo.

ESTA ES LA IDEA...

En aquella ocasión, Acclaim aplicó la fórmula de *Turok* con pésimos resultados. Ahora, utilizan la plantilla de *Mario Kart*, y a fe nuestra que han dado en el blanco. No es un golpe maestro, pero sí un esfuerzo bastante meritorio por aprovechar una fantástica licencia.

En *South Park Rally* animas a tu personaje favorito y corres como nunca en tu vida. Estas carreras son más extravagantes que Camacho bailando claqué disfrazado de abeja Maya.

Las competiciones son casi, casi, pruebas para el intelecto. Se desarrollan en siete laberintos gigantes que lo abarcan todo y en los que estás irremediablemente abocado a perderte.

¿GNOMOS EN CALZONES?

No sólo eso. Incluso las carreras sencillas tipo check-point son de pura chifladura, y apenas dispuestas de manera lógica. El resto varía de lo insólito a lo demencial. Y en cuanto a los reforzadores... Bueno, los únicos que podemos nombrar sin miedo a acabar en el cuartelillo incluyen Misiles de Mariquita, Tacos, Gabachos Mejicanos de Sri Lanka, ratas que frenan a los rivales, un indescriptible rayo alien y gnomos en calzoncillos que roban los reforzadores ajenos. Hay más,



OYE, ¿NO SOMOS DEMASIADO JÓVENES PARA CONDUCIR?

VISITA EL BELLO SOUTH PARK...

Sí, date un garbeo por South Park, Colorado, y embriágate con sus paisajes. Hay más de ocho escenarios que harán las delicias de los turistas.



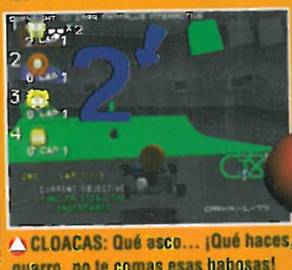
▲ CIUDAD: Maravíllate con el reloj vaca e ignora la carretera en obras.



▲ GRANJA: Rebosante de graneros, tractores y entrañables animales.



▲ BARCAZA GAY: Date un paseo en la barca de los gays y párate en la disco ídem.



▲ CLOACAS: Qué asco... ¡Qué haces, guarro, no te comas esas babosas!

EL BIEN Y EL MAL

South Park Rally rompe todos los moldes. ¿En qué otro título puedes jugar como Jesucristo o Satán? Y para tu información, Satán manda.

SELECT DUDE — JESUS

▲ Jesús: La misericordia y la bondad son admirables, pero de nada sirven cuando se trata de correr.

SELECT DUDE — SATAN

▲ Satán: He aquí al señor de todo lo malo. Venderíamos el alma por un coche como el suyo. ¡Cómo mola!

¡AJÁ! UN CONSEJO ¡Domina el freno de mano! Una breve pulsación va bien en las curvas cerradas, pero si aprietas más tiempo de la cuenta, frenarás.

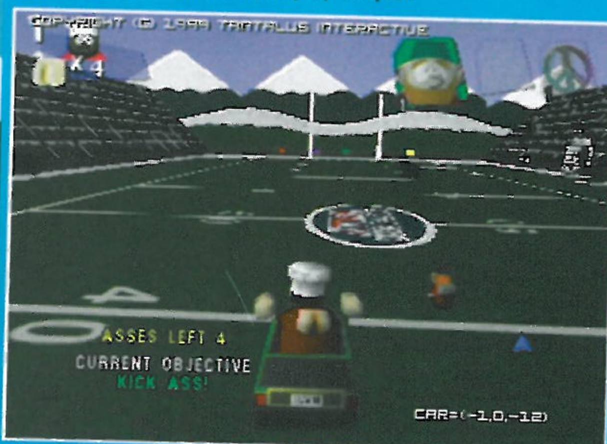
LAS ESTRELLAS DEL RALLY

¿CUÁL ES TU FAVORITA?
De izquierda a derecha, San, Kenny, Kyle y Eric Cartman.



¡QUÉ EMPIECE LA BATALLA!

El modo de batalla de *Mario Kart* rodea a tu personaje de globos. En la Batalla de Culos de *South Park Rally* hay nalgas por doquier.



El disparate continúa hasta que sólo le quedan culos a uno.

OHHHH, **********!

VISITA EL BELLO SOUTH PARK...(CONT.)



BOSQUE: Los osos merodean por este escenario.



MONTAÑA: Por aquí hay un rancho de ingeniería genética. "¿Mande?"



VOLCÁN: ¿Te gusta la lava? Pues estás de suerte, so insensato.



CAMPO: Una auténtica cancha de rugby a disposición de los karts.

RALLY



pero no los enumeraremos para no herir tu sensibilidad. Ah, se nos olvidaba mencionarte la versión multijugador "Batalla de culos". Es como el modo de batalla de *Mario Kart*, pero... diferente. Un poco como el resto de juego.

La primera vez lo odiarás por lo confuso de su trazado, pero con el tiempo acabará gustándote, e incluso puede que te encante. No es el mejor juego de carreras de todos los tiempos, pero tiene su punto.

No es el mejor juego de carreras de todos los tiempos, pero tiene su punto.

"NO ES SÓLO UN BUEN JUEGO SOUTH PARK, SINO UN EXCELENTE TÍTULO DE CARRERAS. NO DEJES DE PROBARLO."

GRÁFICOS Descarados, coloridos y muy fieles al espíritu South Park. ¡Y además en 3D!

SONIDO Hasta los topes de obscenidades South Park. Quita el volumen si tus padres saben inglés.

RENDIMIENTO Pierde fuelle cuando suceden muchas cosas en pantalla.

JUGABILIDAD Un modo para un jugador delicioso. Más diversión a raudales con el multijugador.

DIFICULTAD Una vez te aprendes los trazados de las carreras, no plantea demasiados problemas.

DURABILIDAD Siete grandes pistas, multitud de juegos, personajes ocultos a porrillo... Repetirás un montón.

PUNTUACIÓN 82%

¡AJÁ! UN CONSEJO

Si quieres convertirte en un as de *South Park Rally*, ve a la página 52 y empóllate nuestra fantástica guía.



SIGUE PLANTANDO

A Bug's Life incluye un pequeño cursillo de botánica: recoge las semillas que encuentres en tu camino, plántalas y, además de crear un entorno de juego mucho más cordial y entrañable, podrás seguir tu camino.


Cuando plantas semillas, crecen plantas que te conducen a niveles antes inaccesibles.


Cada especie crece hasta una determinada altura, así que escoge bien cuál será la que plantarás. En la pantalla puedes ver las que tienes a tu disposición.

A BUG'S LIFE

La «botica» de Flick

Últimamente, parece que los lazos entre el cine y los videojuegos se van estrechando cada vez más. Uno de los mejores ejemplos es *Pokémon*, el famoso videojuego a raíz del cual se han creado series de televisión y películas. Más normal, no obstante, es encontrarse con el caso contrario: películas taquilleras que se expanden en el formato consolero. El hoy aquí presente *A Bug's Life* (o *Bichos*, como lo conocemos nosotros) es un ejemplo más a incluir en esa lista (Mission: Impossible, GoldenEye...).

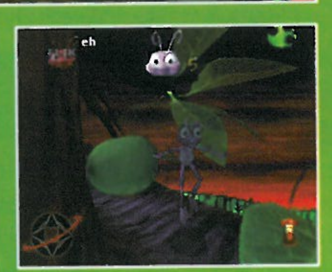
COMO LA PELI MISMA

Activision, los encargados del desarrollo de este cartucho y padres de juegos como *Vigilante 8*, han decidido sacar el máximo rendimiento a su "sudada" licencia de la famosa película de Disney y han tratado de transplantar el mayor número de aspectos del film. De esta forma, nos encontramos con que el argumento no es otro que el que se nos planteaba en el cine: tú eres Flik, la hormiga protagonista, y tus enemigos, los saltamontes. El resto de historia creemos que la conoces: el hormiguero está en peligro y lo debes defender. Lamentablemente, una de las cosas que más nos gustaron de la peli, la magia que desprendía, es algo que sus desarrolladores no han sabido mantener al 100%, y la experiencia tridimensional que nos ofrece Activision se queda un poco limitada.

CASI, PERO NO

El juego en sí revisita el género de los plataformas y, como en muchos de estos casos, el cartucho toma como fuentes los clásicos y magníficos *Mario 64* y *Banjo Kazooie*, aunque, también como en muchos de esos casos, *A Bug's Life* se queda en el intento y no logra cuajar. La aventura se extiende a lo largo de 15 niveles, a los que hay que añadir tres más que permanecen ocultos hasta que no finalizas el resto. Tú debes recorrerlos, dejando tras de ti un rastro de saltamontes y otros enemigos que intentarán evitar que logres tu cometido. El conjunto supone una buena variedad escenográfica un pelín repetitiva y demasiado fácil. Un título para los más menudos de la casa, aunque quizá para ellos sea también demasiado fácil y poco sorprendente.


"Vaya, una fiesta de insectos. Ya me podrían haber invitado."


Utiliza tu intuición para seguir adelante. Verás que no es difícil.

CONTROLES

Si eres aficionado a los plataformas de N64, esto no va a tener ningún misterio para ti.

JOYSTICK
Mueve a Flik arriba, abajo, derecha, izquierda. ¡Eh! Dale un descanso al pobre.

BOTON A

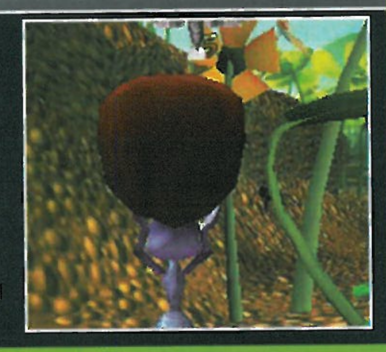
Púlsalo una vez y salta. Púlsalo dos y darás culetazos a tus enemigos.

BOTON B

Flik desenfunda su mano y lanza bayas por doquier.

JUEGOS DEL TAMAÑO DE UNA HORMIGA

El juego incluye algunos minijuegos que pondrán en práctica tus reflejos y tus nervios de acero.


Recoge el mayor número de semillas en el menor tiempo posible. Y cuando acabes, puedes preparar tu instancia para la universidad de Jardinería.

CINE EN CASA

Activision ha conseguido, junto con la licencia, las voces originales de los personajes. Lamentablemente, están en inglés. De lo que sí podemos disfrutar a tope son de las pequeñas escenas de la película que han sido incluidas entre cada nivel.


¿Reconoces a estos personajes de la película? Muchos de ellos aparecen en el juego.

UN PRODUCTO PARA LOS MÁS MENUDOS DE LA CASA: FÁCIL, GRACIOSO Y CON LOS PERSONAJES DE LA PELÍCULA.

GRÁFICOS Graciosos, aunque con niebla, lentos y poco vistosos.

SONIDO Música y efectos totalmente acorde con los personajes y la ambientación. Muy bueno.

RENDIMIENTO No consigue transmitir la magia que tenía la película.

JUGABILIDAD Los controles son lentos y las misiones se hacen un poco repetitivas.

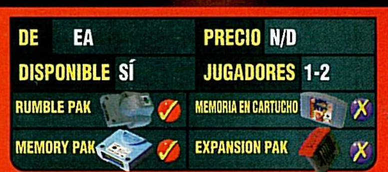
DIFICULTAD Es un juego para niños, aunque puede ser que hasta ellos lo encuentren fácil.

DURABILIDAD Es un juego para niños, aunque puede ser que hasta ellos lo encuentren fácil.



¡AJÁ! UN CONSEJO Para pasarte los niveles mucho más rápido, concéntrate en resolver la misión de cada uno.







¡FORMIDABLES ACROBACIAS!

Ésta es la receta de *Hot Wheels* contra el aburrimiento: despegar de una rampa y bordar las más locas acrobacias.



▲ ¡Uauuuuu! Con saltos como éste, conseguirás buenas puntuaciones y algunos turbos de bonus.



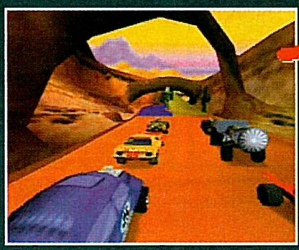
▶ Da vueltas en el aire para conseguir turbos.



▼ Si tocas un barril explosivo, te arrepentirás.

ASÍ SE JUEGA...

Acompáñanos en una carrera típica de *Hot Wheels*...



▲ Un turbo en la salida te pondrá en cabeza, pero es algo arriesgado.

▼ Cuidado con las cajas explosivas repartidas por la pista: pueden dañar tu coche.



▲ En las pistas inclinadas no puedes caerte, así que pisa a fondo el acelerador.

▼ ¡El primer salto! Gira en barrena para impulsarte aún más.



▼ Ahí viene el loop. Acelera o caerás a medio camino.

HOT WHEELS TURBO RACING

Es pequeño, peleón y te cabe en el bolsillo. No, no es un Pokémon...



▲ No hay nongún coche delante, así que pisa el turbo.

Cáspita! Uno de los bólidos de *Hot Wheels* ha irrumpido con gran estruendo en el despacho del director... ¡Qué desgracia! (El director no estaba allí.)

¡JUGUETES DE MIEDO!

Por si no lo habías adivinado ya, *Hot Wheels Turbo Racing* te invita a conducir réplicas súper poderosas de los coches de juguete Hot Wheels por pistas endiabladamente tortuosas.

¡DIEZ CIRCUITOS!

Hay diez circuitos en total. Algunos son buenos para correr, mientras que otros sirven de escenario para las más increíbles acrobacias, merced a sus impresionantes rampas y loops.

Se agradece que se hayan dispuesto numerosas opciones de competición: desde pruebas de estilo libre donde puntúan las más sabrosas acrobacias, a las típicas carreras a una sola vuelta o dentro de un campeonato.

A medida que vas ganando pruebas, accedes a los coches secretos, muchos de los cuales parecen diseñados por un desequilibrado mental. Cada vehículo (¡hay más de cuarenta para encontrar y desbloquear!) está especialmente habilitado para determinadas acciones. Todos son réplicas de los auténticos prototipos Hot Wheels.

¡SUAVE ANIMACIÓN!

Para ser un juego que no usa Expansion pak, los gráficos son buenos y discurren a una velocidad aceptable, incluso en el modo para dos jugadores. Se trata de un juego de carreras muy especial y de lo más divertido.

OCULTOS... ¡Y PELIGROSOS!

Con una exagerada oferta de 40 vehículos, te va costar decidirte. He aquí algunos de nuestros bólidos predilectos.



▲ El Hot Wheels Racer es un chico para todo. Para aprender acrobacias.



▲ Double Vision es rápido y ágil, pero de difícil conducción.



▲ ¡Llamando a todos los locos de la velocidad! A subirse al Dragster.



▲ El Thunder Roller. Se cuenta entre los más resistentes a los golpes.

"UNA DOSIS DE ACCIÓN FRENÉTICA Y SALTIMBANQUI... DE LIMITADOS EFECTOS."

GRÁFICOS Un poco neblinosos, pero suaves y agradables a la vista. La profusión de colores le favorece.

SONIDO Efectos de sonido estándar y música de estilo country, buena pero repetitiva.

RENDIMIENTO Técnicamente solvente, considerando el gran número de vehículos en carrera.

JUGABILIDAD ¡Frenesí turbo! Velocidades de vértigo y acrobacias secretoras de adrenalina.

DIFICULTAD De entrada, no es muy difícil, pero puedes ajustarlo hasta volverlo diabólico.

DURABILIDAD A pesar de los coches secretos y las cabriolas, el embrujo no tarda en desvanecerse.

PUNTUACIÓN 78%



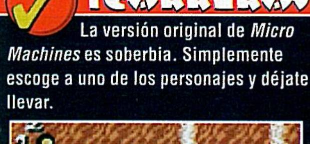
¡AJÁ! UN CONSEJO

Ten cuidado cuando adelantes. Si pasas rozando a alguien, lo más probable es que acabes dando un trompo.



SISTEMA GBC

DE: THQ/PROEIN | DISPONIBLE: SÍ
PRECIO: 5.990 Ptas. | JUGADORES: 1-2



¡CARRERAS CLÁSICAS!

La versión original de *Micro Machines* es soberbia. Simplemente escoge a uno de los personajes y déjate llevar.



Este circuito parece fácil, pero un poco más adelante tienes un salto muy complicado.



La mesa de la cocina embadurnada de restos de miel del desayuno. ¡Total!

Las lanchas motoras son divertidísimas de conducir porque son rapidísimas y, a la vez, muy manejables.



¡A TODO GAS!

EN *MICRO MACHINES*, ENCONTRARÁS MOMENTOS DE MÁXIMA ACCIÓN, ESPECIALMENTE AL VOLANTE DE LOS VEHÍCULOS MÁS VELOCES. ¡PISA A FONDO!



MICRO MACHINES 1 & 2: TWIN TURBO

¡Bienvenido al mundo de las carreras en miniatura de la mano del cartucho de bolsillo más veloz!



Enseguida notarás que cada vehículo tiene una forma de conducción diferente.

De todos es sabido que *Micro Machines* no es un juego nuevo. Ya tiene unos cuantos añitos y siempre ha salido bien parado de sus no pocas experiencias consoleras.

Pero es la Game Boy Color la que mejor le sienta. De hecho, es la consola perfecta para *Micro Machines*, debido a sus simples gráficos, su súper velocidad y, por supuesto, al tamaño de sus protagonistas. Una mini consola para un juego protagonizado por mini coches. Además, esta versión incluye un modo para dos jugadores que no te puedes perder.

Es un pequeño gran juego en el que puedes ponerte al volante (o volantito) de todo tipo de vehículos y recorrer los escenarios más variopintos que puedas imaginar. ¿Quieres recorrer una mesa preparada con todos los menesteres para un desayuno montado en camiones de ruedas inmensas? Aquí puedes hacerlo.

CADA CUAL CON LO SUYO

Otra de las cosas geniales es que cada vehículo supone una experiencia de conducción diferente. Las lanchas motoras, por ejemplo, giran mucho mejor que los coches de carreras y, además, no derrapan tanto en las curvas.

Pero lo que de verdad nos tiene sobrecogidos es que al comprar *Micro Machines* no tienes un juego, sino dos. ¡Y al mismo precio! En este pequeño cartucho encontrarás la versión original de *Micro Machines*, pulida y en un formato a todo color, y *Micro Machines 2*, la versión actual.

¡ES FANTÁSTICO!

Tanto la primera versión como la segunda cuentan con un modo para dos jugadores, pero, sorprendentemente, *Micro Machines 2* te permite jugar un mano a mano con un amigo en la misma Game Boy. ¡Es magia!



Estos triciclos tienen unas enormes ruedas que les permiten pasar, incluso, por las zonas de agua.

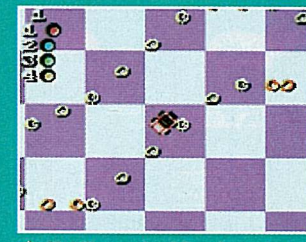


¡POR SEGUNDA VEZ!

MM2 no es, simplemente, más de lo mismo. Hay un montón de nuevos vehículos.



Spider es el cariñoso del grupo. Se preocupa mucho por mantener buen aspecto.



¿Te apetece darte una vuelta en triciclo? ¡Están equipados con los accesorios más salvajes!

¡Malditos coches! Son demasiado rápidos y sus ruedas patinan muchísimo.

"SIMPLEMENTE, EL MEJOR JUEGO DE CARRERAS QUE PUEDES ENCONTRAR PARA GAME BOY COLOR. ¡A POR ÉL!"

GRÁFICOS Simples, pero tienen todo lo que deben tener: cuidados y tremendamente rápidos.

SONIDO Buenos comentarios, si. ¡Lástima que estén en inglés! La música no triene nada especial, pero tampoco es lo importante.

RENDIMIENTO Condenadamente rápidos, sobre todo para un juego de Game Boy Color. Fascinante.

JUGABILIDAD Acción puntera. Probablemente, el mejor juego de carreras para GB.

DIFICULTAD Los primeros niveles te parecerán fáciles pero, poco a poco te enseñará las garras.

DURABILIDAD Dos juegos en uno y a cuál mejor. Vas a tener cartucho para rato.



PUNTUACIÓN 90%

¡AJÁ! UN CONSEJO En algunos niveles, especialmente los que transcurren en tableros, es bueno jugar sucio: ¡saca a los otros participantes fuera de la pista!

GBC | DE: INFOGRAMES | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

WORMS: ARMAGEDDON

WORMS: ARMAGEDDON

Aplastándose por turnos.



La conversión de los escenarios a la GBC está muy lograda.

Estos gusanos con ansias de guerra siguen expandiéndose. Primero fueron los PC, después tu N64 y ahora se han metido... ¡en tu bolsillo!

El funcionamiento del juego es sencillo: cuentas con un equipo de 4 gusanos armados hasta los dientes con el arsenal más variado y loco que puedas imaginar (¡tienes ovejas explosivas!). Ante ti, 50 misiones con escenarios de lo más bizarro, en los que te enfrentas a dos, tres o cuatro gusanos enemigos, y un modo multijugador muy divertido.

PRIMERO YO, DESPUÉS TÚ

Para vencer, has de planear bien tu estrategia y mover a tus gusanos adecuadamente. El sistema es por turnos, de los que tú mismo estableces el tiempo. De esta forma, los gusanos van alternándose en sus disparos. El objetivo es simple: acaba con ellos bajo todo concepto, pero, ¡cuidado con tus disparos! porque también dañan a los miembros de tu equipo y puedes acabar eliminándolos y provocando la victoria del enemigo.

Se le echa en falta mejor música y un sistema con el que memorizar los cambios que efectúas en las opciones (¡tienes que repetir los cambios cada vez que enciendes la consola!), pero te aseguramos que lo que no te faltará será muchísima diversión.





Establece el tiempo de cada ronda para hacer los turnos más o menos frenéticos.



JUNTOS, PERO NO CONECTADOS

El sistema por turnos te permite jugar partidas con más de un amigo sin necesidad de conectar las Game Boy. De todas formas, te aconsejamos que limites el número de participantes, porque la espera puede hacerse un poco larga.



El modo multijugador funciona también por turnos.



Tres contra uno, ¿victoria fácil? No desestimes a tu contrincante.

GRÁFICOS	Tienen mucha vida, pero les falta color.	PUNTUACIÓN 83%
JUGABILIDAD	Puede hacerse un poco lento por el sistema de turnos.	
DURABILIDAD	Las risas harán que juegues contra tus amigos sin parar.	



GBC | DE: INFOGRAMES | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

SUPREME SNOWBOARDING



Te caerás muchas veces, pero aprenderás de tus errores.



El título transmite a medias la emoción que supone bajar por una pista de nieve a toda velocidad.



Los personajes se tiran a la nieve como si pretendiesen simular un penalti.

SUPREME SNOWBOARDING

Emociones en la nieve sin mucho riesgo.

Teniendo en cuenta que la aventura del snow para N64 cuenta con títulos de la talla de *Snowboard Kids* o *1080º*, *Supreme Snowboarding* puede contarse como un intento poco memorable de transmitir esa sensación a la Game Boy.

DURO DESCENSO

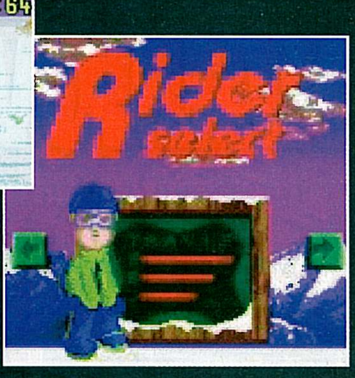
¿Es *Supreme Snowboarding* un título realmente rápido y emocionante? Bueno, quizá esos no sean sus fuertes. El juego destaca por su capacidad de entretenimiento, aunque éste no dure todo lo que nos gustaría. Vamos, que el cartucho no es de esos que te impiden dormir por las noches pensando en la estrategia que usarás al día siguiente. Por otro lado, los descensos tienen lugar en montañas que lucen como avenidas, y en las que el suelo parece muy fértil, pues los árboles nacen y se hacen grandes en cuestión de medio segundo. Pero hay que decir también que los chicos se mueven con gracia sobre la tabla, y que la simplicidad del cartucho puede ser una ventaja para muchos jugadores. Además, los entusiastas del snowboard van a apreciar bastante lo de escoger entre cuatro tablas distintas y cuatro atuendos muy a la moda, aunque esto no afecte a la jugabilidad.

DEMASIADA NIEVE

Todos sabemos que la nieve es blanca, pero a nadie le gusta que su pantalla de juego parezca un texto en un ordenador. Para solucionarlo, este cartucho tiene un cielo que luce chillón, como un anuncio publicitario.



Así de pálidas son casi todas las pantallas.



Y, cuando hay color, la imagen pierde su aspecto natural.

GRÁFICOS	Fríos, repetitivos, lentos y llenos de elementos que aparecen de la	PUNTUACIÓN 79%
JUGABILIDAD	No es demasiado fácil, pero se hace monótono.	
DURABILIDAD	No es exageradamente emocionante. Te durará lo justo.	

¡AJÁ! UN CONSEJO — Supreme Snowboarding: Pulsa B para tomar velocidad, y la silueta de tu personaje se agachará como un esquiador real.

GBC | DE: VIRGIN | PRECIO: 5.990 PTAS. | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

BOMBERMAN QUEST

¿Es esta versión para Game Boy mejor que las decepcionantes hermanas de N64?

Bomberman es un héroe serio y responsable, pero un descuido le ha hecho quedarse perdido en un planeta lleno de bichos asesinos.

VUELO SIN MOTOR

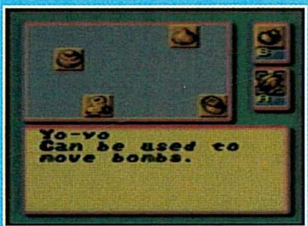
A nuestro protagonista le han robado los motores de su nave policía en la que llevaba a buen recaudo a una pandilla de malhechores. Por fortuna, los ladrones de motores espaciales están cerca, así que Bomberman puede que ir tras ellos para recuperarlos y capturar, a la vez, a los monstruos de la nave que aprovecharon la caída para huir. Este es el argumento del nuevo intento del famoso ponebombas por conquistarnos. El resultado, no obstante, es un poco monótono y simple en extremo.



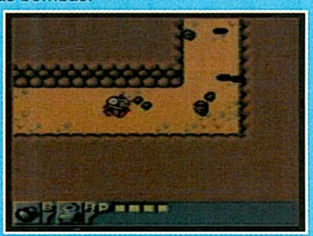
No te rías, que es la misma cara que pones tú cuando te alcanzan.

ASTUCIA EXPLOSIVA

Como en el resto de entregas, tendrás que enfrentarte al batallón de marcianos armado sólo con las bombas.



En el mundo de Bomberman, la supervivencia depende del aprovechamiento de los ítems.



Observa las sombras que hacen las piedras cuando se acercan, y ponte a un lado.

BOMBAS EN PLATAFORMAS

A diferencia del clásico y tan divertido juego de laberintos que originariamente protagonizaba este personaje, esta entrega para Game Boy se ha convertido en un plataformas en el que tu misión es recorrer el planeta lanzando bombas a unas masas flotantes que parecen residuos radiactivos para conseguir ítems y poder seguir adelante. El problema es que es muy repetitivo y se hace monótono. De esta forma, Bomberman gana en movimientos y acción, pero pierde la diversión y tensión a la que nos sometía el original.

NO PIENSES: CAMINA.

El cartucho no supone una prueba difícil para los expertos en plataformas. Sólo tienes que avanzar paso a paso recogiendo los regalitos que te dejan los monstruos cuando consigues hacerlos explotar. Para combatirlos con más dureza, puedes mejorar tus bombas en la Bomb Workshop. Como en otros plataformas para Game Boy y, a diferencia del original, en este título es más importante la acción que el pararse a pensar.



PELIGRO Y VARIEDAD

Hay decenas de monstruos que no difieren mucho exteriormente, pero cuyos movimientos de ataque te obligan a establecer estrategias de combate.



Esta calabaza va a exigir lo mejor de tus facultades mentales.



Cuando descubras cómo acabar con los monstruos voladores, saldrás corriendo a contárselo a la gente.



Este topo no es agresivo, pero se hunde en la tierra para escapar de tus ataques.

LAS CONVERSIONES A NUESTRAS CONSOLAS DE ESTE FAMOSO HÉROE SIGUEN SIN CONVENCERNOS.

GRÁFICOS No son sobrios, sino flojos; te sientes en un planeta desconocido y sin mucho orden.

SONIDO El sonido de las explosiones y la música no son, para nada, el fuerte de este juego.

RENDIMIENTO Las pocas ocasiones en que la pantalla se llena, la GB responde bien.

JUGABILIDAD Te pasas más tiempo en la pantalla de ítems que en el escenario; y, claro, te aburres.

DIFICULTAD Si tienes paciencia para buscar el ítem adecuado para cada situación, no encontrarás mucha dificultad.

DURABILIDAD No hay mucho que hacer, pero puedes conectarte con un amigo y entretenernos.

PUNTUACIÓN 75%

GBC | DE: VIRGIN | PRECIO: 5.990 PTAS. | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

HALLOWEEN RACER

Para y ponte a mirar el paisaje.

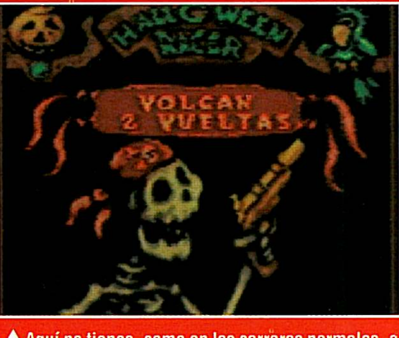
Siempre habíamos oído que los fantasmas volaban, igual que las brujas en sus escobas. Pero nunca los habíamos visto alcanzar grandes velocidades, así que no te sientas defraudado con *Halloween Racer.*



Es la dura realidad: con la GB aún hay que elegir entre velocidad y gráficos para desarrollar juegos de carreras.

PANORAMA DE LUJO

La GB todavía no es muy generosa en juegos rápidos, en parte por sus limitaciones técnicas y en parte porque los desarrolladores prefieren hacer juegos bonitos, aunque resulten lentos. Lo mismo pasa con *Halloween Racer:* un juego de estupenda calidad visual, pero que no ofrece la experiencia de la velocidad. De todos modos, vale la pena apreciar sus paisajes de colores nostálgicos y profundos, jugando como alguno de sus tres personajes: una bruja, un fantasma o un espantapájaros. La falta de velocidad es compensada con la exigencia de muchos reflejos, porque tienes que evitar estrellarte con caracoles y tornados, y buscar los rayos reforzadores. No es excitante, pero resulta atractivo.



Aquí no tienes, como en las carreras normales, a una chica en pantaloncitos cortos dando la salida.

El juego parece un simulador de paisajes nostálgicos.



GRÁFICOS Paisajes intensos, con luces y brillos que te harán feliz.

JUGABILIDAD Es lento, pero mucha variedad de circuitos e ítems.

DURABILIDAD Volverás para retomar los paisajes.

PUNTUACIÓN 83%

¡AJÁ! UN CONSEJO — Halloween Racer: Frena un poco cuando esté apareciendo una figura azul en el horizonte, pues tendrás que saber si es buena o mala.

SISTEMA	DE	NINTENDO	DISPONIBLE	SÍ
GBC	PRECIO	5.990 Ptas.	JUGADORES	1-2
	RUMBLE PAK INCORPORADO	SÍ		

¡UAU! ¡CON EL RUMBLE PACK NOTO HASTA LOS GUSANOS QUE HAY EN EL CAMINO!



STAR WARS: EPISODE 1

Prepárate para derrotar a los corredores más veloces de la galaxia desde tu asiento del metro (y para pasarte de estación).

Ya sabes, eres Anakin y participas en veinte carreras contra los pilotos más expertos del universo. Si te gustan las carreras, la velocidad y los retos intergalácticos, y eres un fan de *Star Wars*, bienvenido al paraíso, que, además, viene con el rumble pak incorporado.

TE CLAVARÁS

Una vez te subas a este pod, no vas a querer bajarte. Por el novedoso sistema de dirección y su perfecta curva de dificultad, *Star Wars Racer* está hecho para engancharte desde el primer momento. Los juegos de carreras son lo mejor para evadirse, y *Racer* despunta en este aspecto. No levantarás el pulgar del pad hasta que acabes la carrera, aunque eso suponga pasarte una estación de metro conciente de tu desparpajo.

ELIGE Y GANA

Son sólo 20 carreras en total, y bastante cortas, pero cuando las pases todas y tengas todas las naves, lo empezarás de nuevo; y lo disfrutarás incluso más que la primera vez. El manejo es muy similar al de la versión para N64, con el booster y los frenos de aire; pero el enfoque no es en tercera persona ni desde la nave misma, sino en perspectiva en picado: ves tu pod desde arriba. Lo que te guía es una luz de navegación que aparece para anticiparte las curvas, y tienes una barra que indica los desperfectos de la nave por los golpes y el recalentamiento que provoca el booster. Recuerda que cuando esté disminuyendo peligrosamente este indicador, puedes pulsar A + B para irte recuperando.



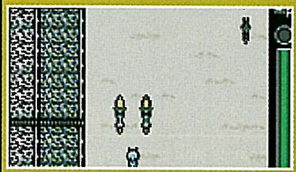
Aquí tienes algunos consejos rápidos para sacar el máximo rendimiento a tu pod.



▲ Pulsa atrás en el pad para tomar mejor las curvas.



▲ Pulsa adelante para acelerar al máximo...



▲ ...y vuelve a pulsarlo para accionar el turbo.

VÍDEO CLIP!

¡NO TE LO PIERDAS! ¡HAY HASTA UNA PEQUEÑA ESCENA DE VÍDEO!



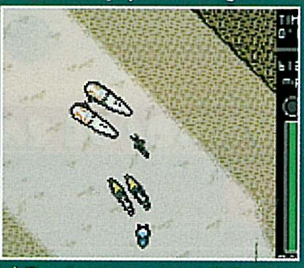
▲ Aquí es donde reparas y mejpras tu nave



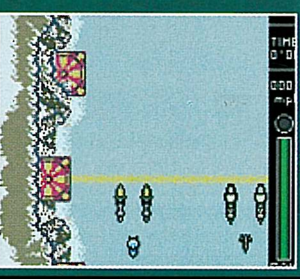
▶ Las carreras de Malastare son una muestra de velocidad y curvas.

¡CURSAS ESPACIALES!

Viaja por toda la galaxia venciendo al resto de corredores.



▲ Tatooine es una carrera fácil.



▼ Baroonda es un territorio virgen y salvaje lleno de volcanes y húmedos pantanos.



▲ Mon Gazza es una pesadilla: repleta de minas, polución y mal oliente. ¡Ideal para una carrera de pods!



◀ Ando Prime es un lugar frío en esta época del año. Bueno... ¡siempre! Cuidado con los resbalones...

REALMENTE VELOZ, PELIGROSO Y REÑIDO. DE LOS MEJORES JUEGOS DE CARRERAS PARA GBC.

GRÁFICOS Nítidos, frescos y llenos de color. Y, además, cada planeta tiene su propia ambientación.

SONIDO Bueno, pero no es gran cosa: oyes la aceleración de tu nave y un pito te informa del recalentamiento.

RENDIMIENTO ¡Toda un escena de vídeo en tu GB! Y la velocidad que necesita un buen juego de carreras

JUGABILIDAD La base del juego es siempre la misma, pero las carreras son diferentes que nunca te aburre.

DIFICULTAD Es exigente con tus reflejos y tu concentración a medida que vas avanzando.

DURABILIDAD Aunque te lo hayas pasado, volverás a él para mejorar. Y el multijugador es eterno.

PUNTUACIÓN 89%



No dejes de pulsar repetidamente el Booster (Arriba en el pad) para mantenerte a la máxima velocidad.



SISTEMA **GBC**

DE: ACCLAIM	DISPONIBLE: SÍ
PRECIO: 5.990 Ptas.	JUGADORES: 1

LOS CHICOS MALOS

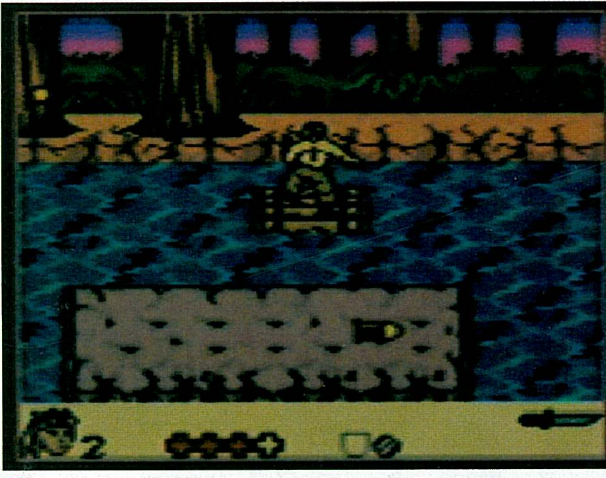
No sólo son los dinosaurios; también hay plantas carnívoras, insectos y un montón de cosas malas. Pero no te preocupes; tú eres peor, y vas a barrer con todo.





Los colores de esta versión son mucho mejores que los de *Seeds of Evil*

Cuídate de los tipos cobardes que se esconden tras las columnas



Ahí está la munición y aquí la balsa. ¿Qué escoges?

¡ESCUDOS!

CUANDO ACTIVAS UN ESCUDO, DEJAS DE SUFRIR DAÑOS EN DETRACCIÓN DEL ESCUDO. PERO NO TE OLVIDES DE CONTROLAR CUÁNTO TE QUEDA.



Surcar tranquilamente el río... Una situación ideal si no fuera por este elemento de arriba.

TUROK RAGE WARS

La nueva entrega del cazadinosaurios para Game Boy viene llena de opciones, color y jugabilidad.

Nada más empezar a jugar, notarás que se trata de una aventura distinta a las que conoces de la serie; los niveles no se limitan al scroll lateral sino que se intercalan con laberintos y cuevas en las que puedes moverte en todas direcciones, y tienes que cambiar de armas, escudos y equipo en todo momento.

SANGRE FRÍA

Si eres uno de los seguidores de la saga matadinosaurios de Acclaim (como cualquier aficionado a los buenos *shooters*), seguro que estarás deseando que, en la nueva entrega de *Turok*, tu personaje tenga un arsenal inmenso y que los enemigos sean reptiles de apariencia escalofriante y sed de sangre. Pues bien, puedes estar tranquilo, porque *Turok Rage Wars* tiene el nivel de calidad gráfica preciso para que la atmósfera de peligro y acción se convierta en lo único que puedas respirar cuando enciendas tu Game Boy. Cuando tu héroe se enfrente al primer bicho, con su silueta esbelta y una salvaje jungla detrás, comprenderás de qué estamos hablando.

DECÍDETE

A medida que avanzas, los monstruos se ponen más duros. Por suerte, cuentas con un arsenal cada vez más rico al que puedes acceder desde la pantalla de opciones. En este menú, puedes seleccionar nuevas armas, si has encontrado la munición correspondiente, mejorar las que ya tienes y elegir entre los distintos escudos (recuerda que no todos funcionan igual). Te anticipamos que éste es un título difícil, que te obliga a conocer a tus rivales y tus armas suficientemente; tendrás que experimentar con todo lo que encuentres si quieres salvar al planeta (o a tu pellejo) de la invasión de "creaciones científicas" que te atacan sin descanso.



Los escenarios y los fondos consiguen transmitir la atmósfera adecuada.



En estos casos, lo mejor es que actives el escudo contra mordiscos.

¡VAMOS DE CACERÍA!

Si no quieres ser la presa de mutantes y dinosaurios clonados, en *Turok Rage Wars* hay que saber con qué herramientas cuentas para ir de cacería. Puedes usarlas en cualquier momento, siempre y cuando tengas munición, de modo que no pares de recoger todo lo que encuentres por el camino.



Éste no es uno de los niveles más duros, pues no cuentas con la ayuda de muchos reforzadores por la zona.



Disculpe, ¿ha visto usted por aquí a un lagarto de dos metros, color ladrillo y con un arma?



Pescar es fácil cuando los peces vienen a buscarte. Pero, ¿quién pesca a quién aquí?

ACCIÓN, ENEMIGOS A MONTONES, TODO EL ARSENAL QUE TE PUEDAS IMAGINAR Y MOVIMIENTOS EN 3D. NO PUEDES QUEJARTE.

GRÁFICOS Muchos detalles, colores intensos, personajes bien definidos y una intensa atmósfera.

SONIDO Oirás los gritos de tus enemigos e incluso los golpes que reciban en sus escamas.

RENDIMIENTO El personaje se transparenta por momentos y no responde inmediatamente.

JUGABILIDAD El cambio de armas le introduce muchas posibilidades de juego.

DIFICULTAD Los primeros niveles te parecerán fáciles pero poco a poco te enseñará las garras.

DURABILIDAD Cuentas con juego para muchos días, por lo difícil y por lo bien hecho.



PUNTUACIÓN **89%**

¡AJÁ! UN CONSEJO: Dispara siempre dos veces; muchos bichos no mueren a la primera, así que no corras riesgos.

GBC | DE: INFOGRAMES | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

MISSION: IMPOSSIBLE

Una virtud de los espías es la discreción, pero ¿hace falta mantener esta frialdad cuando aparecen en nuestra GB?

Recuerdas la versión para N64 de esta famosa película protagonizada por Tom Cruise haciendo de espía experimentado? Lo más fácil hubiese sido hacer una conversión a la Game Boy. Pero este cartucho se mueve por otro rumbo; aquí te encargas de 12 misiones encadenadas, usando una gran variedad de aparatos, armas y objetos de todo tipo, y moviéndote entre guardias bastante tontos, pero que te borran del mapa si no eres bastante discreto.

VE CON CUIDADO

La primera impresión de *Mission Impossible* es buena, porque tu personaje tiene buena pinta y se mueve con estilo, como todo un auténtico espía y descubres un entorno de tipo realista, rico en detalles, pero pobre en colorido. Después estudias la jugabilidad, y empieza a parecerte un poco lento; los personajes se mueven en 3D, pero actúan como si no se enteraran de lo que ocurre a un metro de ellos. Sin embargo, cuando te descubren, disparan sin piedad, sin pausa ni errores, hasta que te llenan de plomo. Por otro lado, las misiones están bien diseñadas y el tipo de juego te obliga a comportarte como un espía de verdad (conocemos muchos, vaya), porque tienes que ser cuidadoso, sigiloso y rápido.

ACEPTARÁS TU MISIÓN

El juego está bien. Tienes escenarios de todo tipo, cada uno con exigencias distintas; tienes textos perfectamente traducidos en los que te informas de lo que hay que hacer; y tienes muchos aparatos para usar; mencionemos una pequeña muestra: cámara de vídeo, generador de humo, gancho para escalar, gafas de visión infrarroja, pistola silenciada, granadas de gas, disfraces, etc. En fin, que este juego tiene algo que te atrapa, y cuando veas todo lo que te ofrece la agenda que incluye el cartucho no lo vas a creer.

▲ Todos los escenarios mantienen un aspecto muy realista, pues aquí es más importante el argumento que la acción.



▲ Discreción, sigilo, silencio. Si te descubren estos chicos vas a tener que correr muy rápido.



▲ Varias misiones tienen lugar en despachos realistas, en los que tienes que sacar información de los ordenadores o de los estantes, como en la película.

MISIONES ENTRETENIDAS Y AMBIENTE DE VERDADERO ESPIONAJE; NO ES MUY RÁPIDO PERO LO JUEGAS CON GUSTO.

GRÁFICOS Detallados, realistas y variados, pero pobres en color y en brillo.

SONIDO Cuando actives la alarma, te pondrás nervioso de verdad, y más cuando escuches los disparos.

RENDIMIENTO Por momentos, el enemigo se pone traslúcido e intermitente, pero tu héroe responde bien.

JUGABILIDAD Sólo disfrutarás si en lugar de disparar, te dedicas a escabullirte.

DIFICULTAD Si te mueves con cuidado, verás por qué James Bond salva al mundo de un día para otro.

DURABILIDAD Si el cartucho te ha gustado, siempre que vuelvas a él te sentirás todo un espía.



GBC | DE: INFOGRAMES | PRECIO: N/D | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

CRAZY BIKERS

¿Motoristas chiflados sobre motos frenéticas? ¡Es para volverse loco!

Crazy Bikers viene a hacer justicia en el abandonado mundo del motor para GBC.

Los gráficos son más pequeños que en otros títulos como *Evel Knievel*, pero su jugabilidad es inmejorable. La idea es muy simple: tienes que correr, saltar y despuntar a lo largo de los diez circuitos. Cuentas, incluso, con un editor para crear los tuyos propios. Extremadamente divertido y sumamente adictivo, sobre todo en el modo para dos jugadores mediante el cable de enlace.



PUNTUACIÓN 87%

N64 | DE: ACTIVISION | PRECIO: N/D | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

SPACE INVADERS

...o el viaje de retorno al embrión de los videojuegos.

La versión original de *Space Invaders* fue el primer *shoot' em up* de la historia. Desde entonces, todo ha evolucionado mucho. ¿Todo?

Bueno, esta nueva versión tiene lo mismo que la original: disparas a aliens mientras vienen hacia ti e intentas no recibir sus disparos. Dentro de las novedades, se incluyen nuevos bichos y reforzadores para mejorar tu nave. Pero sigue siendo la misma historia. Aun así, es muy bueno, aunque breve.

▲ Año 1978, perdón, 2000...







Mission Impossible: Usa al mínimo la pistola y la violencia en general para sumar más puntos.

¿BLOQUEADO EN ESE MALDITO NIVEL? NO LLORES, TESORO. HA LLEGADO...

EL DESATASCADOR

¡TRUCOS DE FÁCIL LECTURA!

Siempre llamamos a los botones con el mismo nombre para que sepas cuál debes pulsar.



¡Trucos para hacer algo divertido con el juego!

SUPERMAN



Vale, reconocemos que este juego no se merece un lugar en el podio de los clásicos, pero, ahora que ya lo tienes, ¿no te parece buena idea darle un poco de vidilla? Aquí tienes unos trucos:

SÚBETE A MI BUGA

Se trata más bien de un fallo técnico que no de un truco. En primer lugar, en la pantalla de títulos, escoge la opción practicar. Cuando ya estés en marcha, vuela hacia abajo y recoge el coche pulsando B. Ahora pulsa Z para emprender el vuelo con él y atraviesa todos los anillos alrededor del edificio de la compañía Lexcorp. Cruza el último anillo rojo y verás cómo Superman se mete dentro del coche.

ESCOGE EL NIVEL

La mejor opción si te da pereza jugar los aburridos niveles. Guarda la partida, resetea y escoge Cargar Juego. Aparecerá un mensaje en el que se te pregunta si quieres introducir el Rumble Pak. Pulsa L+B durante unos segundos y, manteniéndolos pulsados, presiona A. ¡Tachán! Una pantalla de selección de nivel aparecerá ante tus ojos.

Consigue las Súper Armas en...

HYBRID HEAVEN

Cómo acceder al menú de trucos de este matamarcianos.

Primero te lo has de acabar. Salva el juego en todas las ocasiones que se te ofrece y reinicia tu consola. Cada vez que hagas esto, cambia la resolución (empieza con "High Res Letterbox" y ve mejorándola a cada ocasión). Esto hará que un menú de trucos aparezca en la pantalla de títulos.

LOS TRUCOS SON:

- **Invencibilidad**
- **Todos los movimientos**
- **Todos los ítems**
- **Juego sin llaves**
- **Juega como cualquiera de los monstruos**
- **Juega como el Alien**
- **Juega como el presidente**
- **Selecciona el nivel**

JUEGA COMO EL PRESIDENTE WELLER

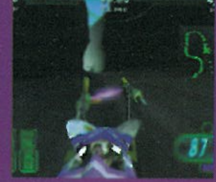
Hay otra forma de jugar como el presidente Weller. Para ello, necesitas completar el juego en nivel de dificultad "Ultimate". Una vez hecho esto, introduce este código en la pantalla de títulos: L, R, L, R, Start.

PON EL PILOTO AUTOMÁTICO EN

EPISODE 1: RACER



Antes de nada, has de activar el menú de trucos. Para ello, introduce RRDEB como tu nombre mediante el botón L mientras mantienes pulsado Z. Selecciona End y vuelve a pulsar L. Mantén Z pulsado y usa L para introducir, ahora, RRTANGENTABACUS. Selecciona End y pulsa L. Ahora, empieza una carrera y pausa el juego a mitad de ella. Pulsa Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba en el D-Pad. Activarás el menú de trucos en la parte inferior de la pantalla. Ahora pulsa R y después Z durante una carrera. Pasarás a controlar la velocidad de tu pod, pero será la CPU la que controlará la dirección (no toques el stick). Pulsa R y después Z para volver al modo normal



¡Tres formas diferentes de humillar a tu oponente!

WCW/NWO REVENGE



1. Mueve tu stick analógico en círculos y espera a ver cómo se mofa tu personaje de su contrincante.
2. Consigue un especial y ponte a luchar inmediatamente, entonces pulsa A+B a la vez. Observa cómo tu oponente siente su propio especial en su piel.
3. Consigue un especial y derriba a tu oponente, entonces pulsa A+B a la vez. Tu luchador hará que el suelo que pisan sus enemigos tiemble.

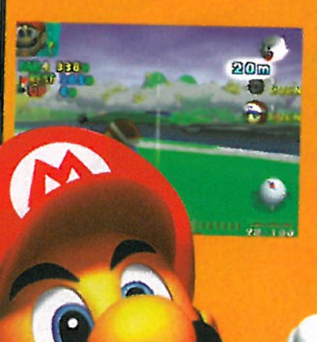


"¿Quieres algo de salud extra en Ocarina of Time?"

¿Conoces las vistosas mariposas que revolotean por los campos de Hyrule? Has de saber que esconden un secreto de *Ocarina of Time*. Jugando como Link niño, saca un bastón Deku y acércalo a unas mariposas. Persíguelas hasta que una de ellas toque tu bastón. Como por arte de magia, esa mariposa se convertirá en una hada roja. Captúrala y métela en un bote para venderla, o bien tócala y recibe una socorrida ración de salud.

Activa todos los personajes ocultos de...

MARIO GOLF





¿Estás cansado de golpear la bola enfundado en el traje de Plum, Charlie, Peach y Baby Mario y quieres probar al resto de jugadores disponibles? Vale, te explicaremos cómo, pero sólo porque eres tú...

LUIGI
Para jugar como Luigi, gánale en el modo "Get Character".

YOSHI
Para jugar como Yoshi, véncele en el modo "Get Character". Antes necesitas haber desbloqueado a Luigi.

SONNY
Para jugar como Sonny, gánale en el modo "Get Character". Necesitas haber activado antes a Luigi y Yoshi.

WARIO
Para jugar como Wario, véncele en el modo "Get Character". Antes, tendrás que haber liberado a Luigi, Yoshi y Sonny.

HARRY
Para jugar como Harry, gánale en el modo "Get Character" tras desbloquear a Luigi, Yoshi, Sonny y Wario.

MARIO
Para jugar como el regordete fontanero, tendrás que liberar antes a Luigi, Yoshi, Sonny, Wario y Harry y, después, vencerle en el modo "Get Character".

BOWSER
Es el último jugador oculto, de momento. Desbloquea al resto y véncele en el modo "Get Character" para hacerte con él.

MAPLE
Para jugar como Maple, consigue 50 medallas birdie en el modo "Tournament".

DONKEY KONG
Para convertirte en el mono más famoso de todos, consigue 30 puntos en el modo "Ring".

METAL MARIO
Consigue 108 medallas birdie en el modo "Tournament" para jugar como Metal Mario.

GOLDEN MARIO
Para jugar como Golden Mario necesitas liberar a Metal Mario previamente. Después, en "choose character", señala a Metal Mario y pulsa A mientras mantienes apretado C-izquierda.

Activa todos los circuitos y niveles de...

ROAD RASH 64



Piérdele el miedo a esos Ángeles del Infierno de pacotilla con estos útiles trucos. Tendrás que introducirlos en la pantalla de códigos.

Para activar todos los circuitos y niveles, introduce: C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, L, R, C-abajo, Z.

Para jugar como un policía motorizado, introduce: Z, C-izquierda, C-abajo, C-izquierda, Z, L, R, C-abajo.

Para conseguir motos más veloces, introduce: C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, L, R, C-abajo, Z.

Para montar en scooters, introduce: C-abajo, C-derecha, C-arriba, C-izquierda, Z, Z, L, C-izquierda.



Introduce los siguientes códigos para acceder a los niveles que prefieras:

NIVEL 2
R, C-derecha, Z, R, Z, C-arriba, C-izquierda, C-arriba

NIVEL 3
R, C-derecha, C-derecha, C-derecha, R, C-izquierda, C-abajo, Z



NIVEL 4
R, C-izquierda, C-derecha, C-abajo, C-derecha, C-derecha, C-izquierda, C-izquierda

NIVEL 5
Z, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, C-derecha, Z, L

SHADOW MAN

Aquí tienes un truco con el que podrás cambiar el final de tus pesadillas.

Al final del juego, ¡no mueras! Si haces esto o bien te colocas cerca de la silla, verás la secuencia final normalita. Si, en cambio, te quedas en la otra plataforma y disparas al Violator con la Shadowgun cargada, disfrutarás de un final mucho más completo.

Una ayuda extra para...

KNOCKOUT KINGS



Pon en práctica estos desmadrados trucos para este juego de boxeo revienta-narices.

Pausa el juego y pulsa C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-arriba, C-abajo. Escucha la campana y conseguirás un modo Guantes Gigantes. Repite los pasos para desactivarlo.

Para recuperar tu salud durante un combate, mantén pulsado el gatillo Z y haz girar el stick o bien aléjate de tu oponente y pulsa el gatillo Z repetidamente.

RAYMAN 2



Trucos secretos de nuestro héroe sin brazos.

EL CLARO DEL NADA – FASE 2
Cuando llegues cerca del castillo de madera, sube por tu izquierda para encontrar una jaula llena de lums.

EL SANTUARIO DEL AGUA Y EL HIELO – FASE 2
Cuando te enfrentes al jefe final, tienes que balancearte a través de un montón de lums púrpuras. Para avanzar hacia delante a la vez que esquivas los disparos del jefe, muévete en diagonal y recoge los lums de costado.

LAS COLINAS MENHIR – FASE 2
Cuando estés en el puente montando el misil, usa B para conseguir un turbo. Si te mueves hacia tu izquierda descubrirás un pasaje secreto en un puente roto. Dentro, encontrarás un montón de lums rojos que te darán salud extra.

EL PRECIPICIO – FASE 2
Encontrarás un breve atajo después del primer punto de paso. En vez de saltar por la red que tienes sobre tu cabeza, dirígete a la siguiente plataforma y lo descubrirás.

TRUCOS EN 60 SEGUNDOS

LOS CONSEJOS MÁS RÁPIDOS DEL MUNDO

NINTENDO 64
Micro Machines 64 Turbo
Introduce los siguientes códigos para activar los secretos de este juego de coches en miniatura:

- Para activar todas las pistas en multijugador, introduce GIVETRAX como tu nombre.
- Para obtener nueve vidas en el modo Challenge, introduce MOGSLIVES como tu nombre.
- Para pilotar tanques en los niveles multijugador (además de los acuáticos) introduce ALLTANKS como tu nombre.

GAME BOY COLOR
Bugs Bunny: Crazy Castle 3
Si no consigues hallar la puerta de acceso a la salida del maravilloso castillo en el que se encuentra nuestro amigo Bugs, introduce 6JX*GL y serás transportado mágicamente al último nivel.

GAME BOY COLOR
R-Type DX
Para hacer que tu nave se convierta en invencible, completa *R-Type DX* sin usar más de 10 créditos. Cuando estés en una partida de *R-Type* o *R-Type II* pulsa Select y A a la vez y... ¡tachán!

Para saltar un nivel que ya te has pasado, pausa el juego y pulsa B.

NINTENDO 64
Turok 2: Seeds of Evil
Introduce estos códigos en la pantalla de password para saltar al nivel que quieras (en dificultad media):

Nivel 2: QVYLWKVYYC
Nivel 3: TRYLWKWVYY
Nivel 4: QRYLSRWVPT
Nivel 5: TRZLSRSQPS
Nivel 6: QVZLBVSQVN
Nivel 7: TRZLBVBQVL
Nivel 8: QRZLBVBQVN
Nivel 9: TVYNBVBQQD

GAME BOY COLOR
Duke Nukem
Cuando caigas de una altura considerable y estés a punto de estrellarte, pausa el juego y, enseguida, quita la pausa. Evitarás perder salud con la caída. Este truco es especialmente útil en el nivel de la nave alienígena.

¿SIGUES LA SERIE VÍA SATÉLITE? ¿TIENES LA CAMISETA, LOS MUÑECOS Y LOS VÍDEOS? ENTONCES, SEGURO QUE *SOUTH PARK RALLY* ESTÁ EN TU LISTA DE COMPRAS PENDIENTES. ENTRETANTO, VE CALENTANDO MOTORES CON ESTA FANTÁSTICA GUÍA…

A MI LADO, ÀLEX CRIVILLÉ ES UN CARACOL REUMÁTICO.

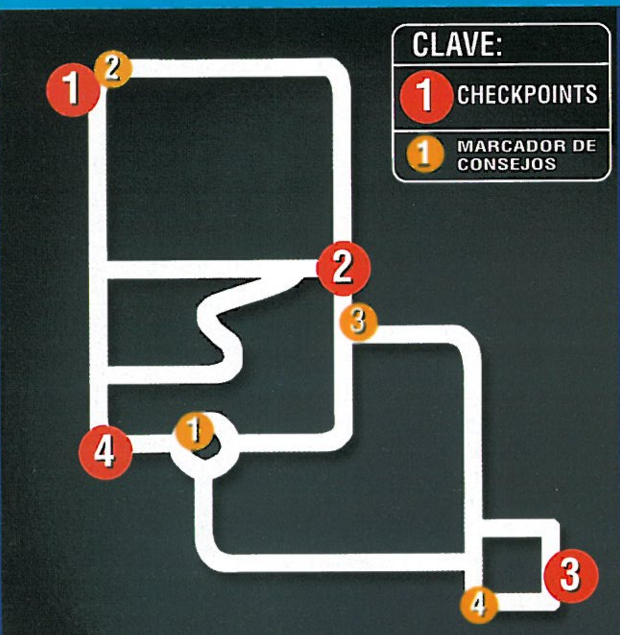
CARTMAN

PARTE 1 TU GUÍA MATA-KENNY DE…

SOUTH PARK RALLY

RALLY DAYS 1

OBJETIVO: Sé el primero en completar tres vueltas, pasando por todos los checkpoints a tu paso.
EVITA: Quitanieves, Tren, Autobús Escolar.





1 No te detengas a admirar este reloj vaca de fantástico diseño. ¡Tienes mucha carrera por delante! Ponte a la izquierda y mantente pegado a las casas.

2 Cuando aumente la pendiente, colócate al lado derecho para esquivar el quitanieves que arremeterá contra ti. Ve recto para evitar caer al agua.





3 Tras pasar por el checkpoint 2, agarra el acelerador Philip y conduce hacia la nieve a tu izquierda. Así recortarás la curva y estarás bien colocado para tomar la siguiente. Asegúrate de girar en el aire si no quieres acabarás entrando en las casas

4 Pasa por el checkpoint, recoge un reforzador y conduce a través de la nieve para plantarte delante de la siguiente pista.

¡ARGUCIAS!

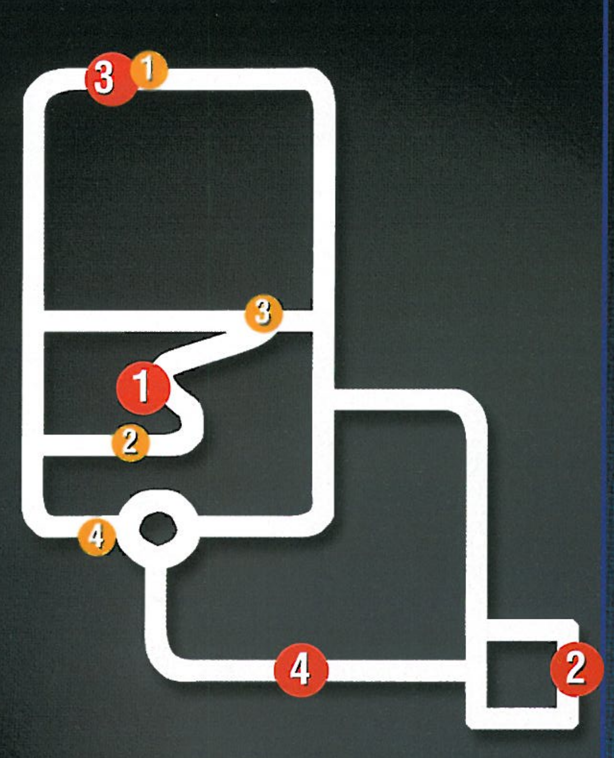


Repartidos a lo largo de la pista hay reforzadores Philip. Intenta recordar dónde está cada uno exactamente. Tras el segundo checkpoint, verás un icono de Philip antes de la curva a la izquierda. Avanza hasta allí y, con el impulso, pasa sobre la nieve a la izquierda, recortando la curva. Reserva turbos para las partes más rectas de la pista, donde no tengas que girar para tomar curvas o, peor aún, sortear obstáculos. No dejes escapar los bloques reforzadores verdes, ya que muchos de ellos contienen los aceleradores que precisas; si reúnes unos cuantos, nadie será capaz de alcanzarte.



RALLY DAYS 2

OBJETIVO: Recoge o roba el trofeo y pasa por los cuatro checkpoints con él.
EVITA: Quitanieves, Tren, Autobús Escolar, otros pilotos.







1 Encontrarás el trofeo botando por ahí (por eso es algo difícil de atrapar). Usa la flecha azul en lo alto de la pantalla para señalarlo.

2 Hacia la mitad de esta pequeña carretera hallarás el primer checkpoint.

3 Corre a lo largo de las vías del tren, pasado éste, y



encontrarás un atajo muy práctico hacia el siguiente checkpoint.



4 Junto al eje del reloj, debes tomar la DERECHA, desandando el camino hasta el inicio de la carrera. El cuarto checkpoint está justo delante.



¡ARGUCIAS!



Gatos y perros son los mejores reforzadores para esta carrera. El único problema es que necesitarás bastante puntería. Una vez hayas soltado a Sparky, y éste haya agarrado a tu rival de las ruedas, reduce velocidad para pescar el trofeo, y luego pisa a fondo hacia el primer checkpoint. Cuando el trofeo esté en tu poder y esos monos grasientos te pisen los talones, olvídate de los atajos y toma el camino más largo hacia los checkpoints. Así conservarás la delantera e incrementarás tus opciones de triunfo.



COW DAYS

OBJETIVO: Recoge o roba el remedio, y guárdalo hasta que estés totalmente curado de la enfermedad de las vacas locas.
EVITA: Tractor, Vacas Locas, otros pilotos.

1 El remedio está al principio de la carrera, y hay una manera infalible de alcanzarlo antes que nadie. Desde la salida, gira a la izquierda, pasa sobre el césped y salta por delante de los otros corredores, que irán en grupo detrás de ti. Entonces ve recto hacia el remedio e iniciarás el proceso de curación.

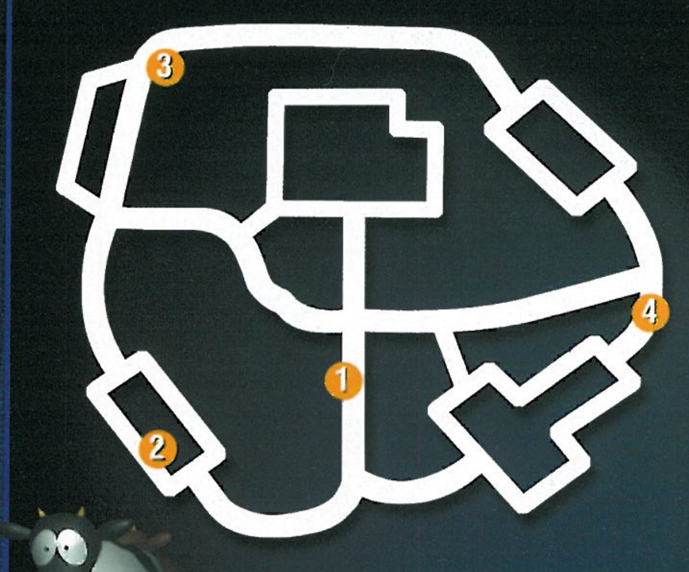
2 No ensayes la fantasmada de pasar zumbando a través del neumático colgante para entrar en la granja: lo más seguro es que acabes estrellándote contra el fondo y pierdas la medicina.



3 Aquí encontrarás la vaca loca. ¡Una gigantesca res color cereza! Vadéala siempre; no te acerques a ella ni por equivocación.

4 La cuesta hacia el establo es bastante empinada y podría hacerte volcar. Para evitarlo, ábrete un poco, gira en la rampa y enfílate hacia arriba sin perder demasiada velocidad.







¡ARGUCIAS!



Tan pronto como tengas el remedio, conduce en sentido contrario a las agujas del reloj por fuera del circuito. La pista es mucho más recta, y por ello dejar atrás a los rivales es más fácil que pillar un resfriado en Siberia.
Otro consejo muy apañado es que no intentes nunca acortar por el centro del mapa. Son tantas las rutas que llevan hasta allí, que te encontrarás a tus rivales viniendo desde todos los ángulos. Y lo que es peor, aunque consigas atravesarlo, la mitad de ellos estará justo detrás de ti y ¡la otra mitad delante!



EN EL PRÓXIMO NÚMERO, LA SEGUNDA PARTE DE NUE

VALENTINE'S DAY

OBJETIVO: Hazte con el arco y la flecha de Cupido y utilízalos contra los otros corredores.
EVITA: Muebles, Barca.



1 Desde aquí parte el arco. Es el primer ítem que perseguirán tus rivales.

2 Nadie prestará atención a la flecha hasta que alguien recoja el arco, por lo que resulta más fácil pescarla al principio. No sirve para nada sin el arco.

3 Esta área es perfecta para usar el arco y la flecha. Puedes ver los otros coches de lejos y eliminarlos enseguida, impidiéndoles así que te roben los ítems.

4 La barcaza pasa por esta área, que es parte integrante del Big Gay Boat Ride. Mientras te mantengas junto a los bordes, podrás esquivar la embarcación sin problemas. De este modo, evitarás el riesgo de acabar cabeza abajo. Glu-glu.



¡ARGUCIAS!



Una vez tengas ora el arco ora -mucho más probable- la flecha, dirígete hacia un área alejada de los otros corredores. Ármate con armas de larga distancia y fuego rápido como la pistola de patatas, y aguarda la llegada del jugador con arco/flecha. Cuando se acerque, dispara unas cuantas ráfagas para que deje caer el ítem. Recógelo y empieza a disparar. ¡Qué cruel!
Recuerda que tienes que disparar a TODOS los corredores. No vale ensañarte una y otra vez con el mismo. También puedes optar por disparar una flecha cada vez; tenlo presente cuando decidas entrar en combate.



SPRING CLEANING

OBJETIVO: Cruza los cuatro checkpoints por orden a la vez que llevas contigo al menos un par calzoncillos.
EVITA: Otros corredores.

¡ARGUCIAS!



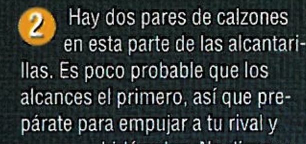
Cuando persigas un conductor para robarle los calzones, acorta por la esquina a mano izquierda cuando salgas de un tubo. Tu objetivo DEBE tocar el checkpoint, así que, en vez de intentar estrellarte contra él, acelera y aguárdale en el siguiente checkpoint, usando el acelerador Philip para llegar primero. Bírlale los calzones y ve al primer checkpoint.



Reserva tus armas para el principio y el final de los tubos inclinados, donde puedes apuntar con más precisión y avanzar hacia un corredor parado o robarle los calzones aprovechando la confusión. Usa los perros para detener al corredor enfrente de ti; así podrás robarle sin problemas. Cuando pases los checkpoints, apunta a la esquina inferior izquierda para mantenerte en cabeza

1 Si quieres albergar alguna esperanza de agarrar esos calzones antes que nadie, tienes que pasar por encima de esa curva de la pista. Y tendrás que hacerlo rápido.

2 Hay dos pares de calzones en esta parte de las alcantarillas. Es poco probable que los alcances el primero, así que prepárate para empujar a tu rival y birlárselos. No dispares tus armas, pues los calzoncillos te caerían justo al corredor detrás de ti.

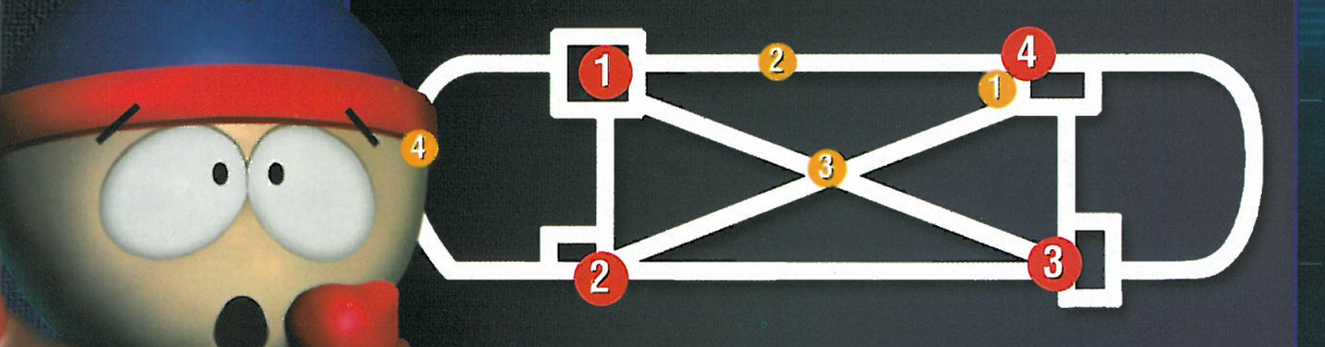


3 Evita esta sección completamente. Aunque contenga potenciadores a porrillo, perderás mucho terreno ante tus rivales, y al final irás peor que si te los hubieras saltado todos.





4 Asegúrate de no pasar por estas dos secciones de cañerías. Suponen un laaaargo rodeo hacia el próximo checkpoint.





READ-A-BOOK DAY

OBJETIVO: Lleva diez pollos sanos y salvos a la Comisaría antes que tus rivales. **EVITA:** Jugadores.





1 La comisaría. Cuando tengas pollos bajo el brazo (un máximo de cuatro), ve allí para descargarlos. Intenta limitarte a un par de aves cada vez: llevar cuatro consume mucho tiempo y corres peligro de que te los birlen.

2 En el corral siempre encontrarás unos cuantos pollos prestos a darse un garbeo por el centro. Los agujeros en las vallas son pequeños, así que frena para pasar por ellos y agénciate unos cuantos pájaros.

3 En este extravagante autobús se está desplumando a un pobre pollo impunemente. Puedes mover el autobús si cargas contra él repetidamente a toda velocidad, aunque puede ser bastante difícil rescatar a la pobre criatura. Es mejor dejarla sufrir mientras conduces en busca de aves sin desplumar.



4 Rara vez encontrarás pollos en esta parte del circuito. Dado que estas aves suelen ir juntas, procura ir por el centro.



¡ARGUCIAS!



Los jugadores de la CPU normalmente van en grupo y compiten por los pollos a su alrededor, dejándote los demás a ti. Usa el mapa para localizarlos.



Vigila a los demás mientras conducen en la distancia, pero no los sigas. Mejor haz guardia fuera de la Comisaría hasta que un jugador acuda con unos cuantos pollos. Entonces, dale una calurosa bienvenida, róbale los pollos y llévalos a la Comisaría tú mismo. Despreciable, rastrero y, sobre todo, ¡súper práctico!

Cuando un rival o tú mismo recibís el impacto de un misil, los pollos caen y empiezan a corretear. Esto te da opción a recuperar los perdidos, pero también dificulta el arrebatárselos a los otros corredores.

EASTER

OBJETIVO: Recoger un total de 20 huevos de Pascua antes que nadie.
EVITA: Conejos mutantes.

1 Además de osos y conejitos, un precioso río corre por la ladera de la montaña. Ahora bien, no te parecerá tan maravilloso si caes en él con un sonoro plaf. Mucha prudencia cuando cruces el puente; te recomendamos que reduzcas una marcha.



2 Hay vías del tren en los aledaños del circuito durante un buen trecho. A condición de que te mantengas pegado a las paredes del túnel, proporcionan un práctico atajo para atrapar los huevos más esquivos.

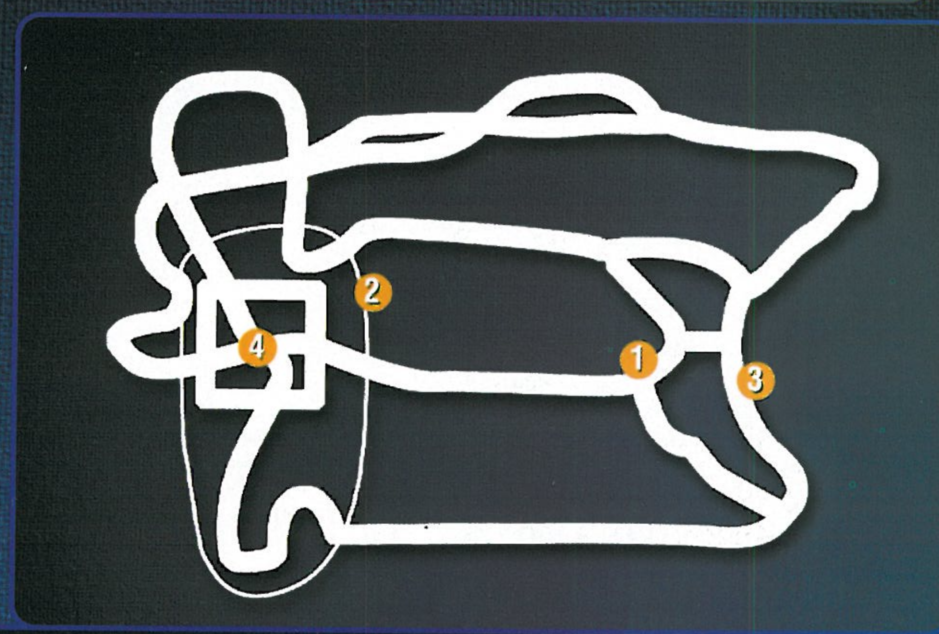
3 Esta parte del circuito está en muy malas condiciones; el firme se levanta y se hunde a cada momento, por lo que la conducción se vuelve muy azarosa. La mejor manera de salir airoso es pasar sobre el agrietado asfalto y encomendarte a San Urrifasio, patrón de la pez y el alquitrán. Si se hunde mientras avanzas, tendrás que esperar a que se levante antes de poder maniobrar.



4 En este cruce, todo parece pacífico y placentero, pero un gran peligro acecha en la sombra: conejos mutantes a los lados de la carretera aguardan el paso de los desprevenidos viajeros para introducirlos en su horripilante mundo de peluche y ñoñería...

¡ARGUCIAS!

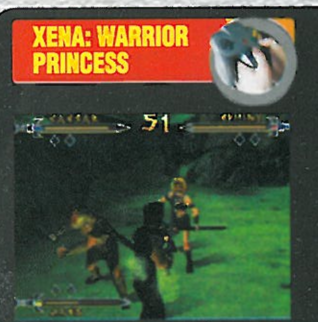
No hay un número establecido de huevos en este nivel. Van apareciendo sin más por doquier. Por lo tanto, en lugar de conducir arriba y abajo en su búsqueda, mantente en la mitad superior de la pista y recoge todos los que aparezcan. Tus rivales se pasarán casi todo el tiempo recorriendo la sección inferior del mapa, dejando a tu merced aquellos huevos. Si ves alguno de esos conejitos repelentes al borde de la carretera, pon la marcha más larga y pisa el acelerador a fondo. Aparte de tener un aire siniestro, estos conejitos perversos te provocarán la terrible enfermedad del ojo rosa, por la cual los controles se invierten y no puedes ver adónde vas. Además, te robarán uno o dos huevos si permites que se acercan demasiado, así que guarda las distancias como sea.



¡AJÁ! UN MONTÓN DE (

Tras volver a contrastar opiniones con diversos doctores expertos en casos de "truquitis", hemos llegado a la conclusión de que muchos de vosotros sentís unas ganas especiales de conocer triquiñuelas varias a medida que vais llegando a las últimas páginas de nuestra revista. Es lo que los señores de bata blanca conocen como el sano síndrome del "tengo que llegar al final". Y ante éste, la única opción posible que hay es proporcionarle a la persona que lo padece el máximo de trucos para que vea realizadas sus expectativas. Así que, si no quedasteis suficientemente saciados el mes pasado, aquí tenéis una nueva entrega de consejos que os irán de perlas para acabar con los juegos más cañeros de estas pasadas navidades. Que empiece el tratamiento...

XENA: WARRIOR PRINCESS



Sigue los pasos que te daremos a continuación y podrás conseguir trucos muy interesantes para este *beat' em up*:

Primero, introduce este código durante el juego: pulsa A y, entonces, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha en el D-pad. Si lo has hecho correctamente, oirás un sonido. Ahora podrás activar los siguientes trucos:

Luchadores cabezones: puñetazo izquierdo, puñetazo derecho, patada izquierda, patada derecha y agacharse.
Invisibilidad: patada derecha, patada derecha, patada derecha, patada izquierda, target.

¡Soy invencible!: puñetazo derecho, puñetazo derecho, puñetazo derecho, patada izquierda, patada izquierda, target.

Combates sobre suelo helado: puñetazo izquierdo, puñetazo izquierdo, puñetazo izquierdo, patada izquierda, patada izquierda, patada izquierda, target.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS



Cuando el científico dueño del parque de atracciones creó a Rocket, olvidó desactivar la opción de trucos. Je, je, qué bien para nosotros.

Para crear pasos para cruzar, enchufa tu rayo de atracción contra las ovejitas y, una vez las tengas, lánzalas contra las vides. Verás que se enganchan como si fueran de velcro.

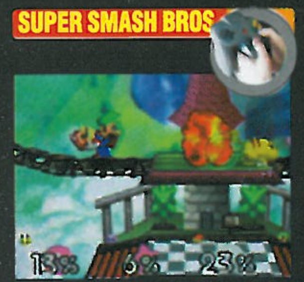
¿Aún estás penchado sin saber cómo cruzar el lago que te encuentras al principio? Recoge con tu rayo de atracción las rocas que la estatua te lanza y podrás volar hasta la otra orilla.

Hay cuatro tornillos desperdigados por ahí en cada nivel. Hazte con ellos y te harás a la vez con bonus para ti.

Recolecta los vales de Tricker y conseguirás que, en agradecimiento, te enseñe nuevas y flamantes habilidades.

A medida que avanzas, descubres todo tipo de cosas tiradas que puedes recoger. Lánzalas para que se abran y conseguirás interesantes bonus.

SUPER SMASH BROS



Si hasta los chicos de Nintendo han perdido la inocencia, ¿qué tiene de malo hacer unas cuantas trampas?

Atento a lo que tienes que hacer para jugar con personajes bloqueados:

Pásate el juego y podrás jugar como Jigglypuff.

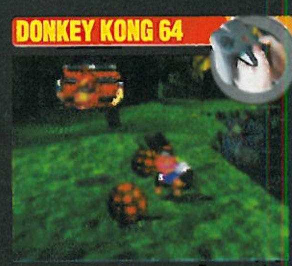
Pásatelo en menos de 20 minutos y podrás jugar como Capitán Falcon.

Completa el Bonus Práctica 1 con ocho personajes diferentes y pegarás tortas con Luigi.

Si completas el juego en nivel normal y sin usar ningún "continue" Ness será tuyo.

Si logras completar las pantallas de bonus con todos los personajes (12), activarás la opción Test de Sonido. Por último, cuando hayas jugado 100 veces en modo Versus (te aseguramos que llegarás a esa cantidad antes de que te des cuenta) activarás un Menú de Ítems que te permite controlar cuáles son los ítems que quieres que aparezcan en esta modalidad de juego.

DONKEY KONG 64

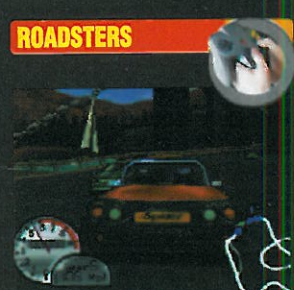


Es uno de los juegos más completos del año: gráficos increíbles, muchísima jugabilidad, montones de cosas por hacer, diversión a tope... y trucos, claro.

Para conseguir la moneda Nintendo tendrás que pasarte el juego dos veces en modo Arcade. La encontrarás en la Fábrica Frenética. Cómprale a Cranky el Agarre Gorila de Donkey y juega el subjuego del Barril Kong cercano para hacer aparecer un interruptor. Dirígete a través de la puerta cercana al Portal de Toff y Scoff y encontrarás el armario guarda-monedas Kong.

Entra en la isla con forma de cabeza con Tiny para conseguir la cámara del Hada. Ahora busca 15 pequeñas hadas y podrás jugar con personajes secretos en el modo multijugador. Busca 20 y activarás todos los trucos.

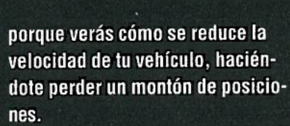
ROADSTERS



Échale un vistazo a estos consejos, pero te aconsejamos que no lo hagas cuando vayas a 250 por hora.

Cuando empieces, no te lo pienses dos veces y escoge los Alfa de la Categoría C. Éstos son los mejores vehículos en las difíciles carreras del principio..

Aunque es tentador, no conduzcas por encima de la hierba: y no es por motivos éticos, sino simplemente



porque verás cómo se reduce la velocidad de tu vehículo, haciéndote perder un montón de posiciones.

Mejora tu motor tan pronto como puedas; es la única manera de acercarse a las velocidades tan altas que alcanzan los vehículos controlados por la CPU.

Recuerda: la marcha atrás es pulsando Abajo en el D-pad y B. La usarás.

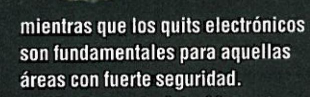
RAINBOW SIX



Lee estos trucos en voz baja y haciendo el mínimo ruido posible, no vaya a ser que nos oigan los malos.

Usa un arma con silenciador en la misión en la que tienes que rescatar a los rehenes, ya que si los secuestradores oyen algún disparo, liquidarán a los retenidos.

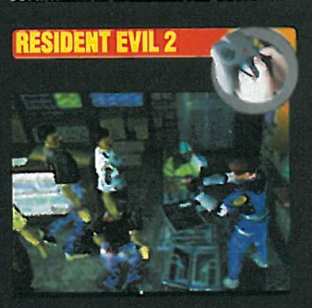
Presta atención al mapa y al objetivo de la misión a la hora de preparar el equipamiento de tus hombres. Las áreas grandes hacen más útil el sensor de pulsaciones,



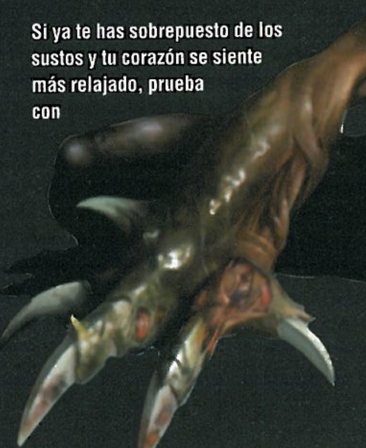
mientras que los quits electrónicos son fundamentales para aquellas áreas con fuerte seguridad.

Diseña tu ruta detenidamente. La dirección en la que diriges a tus hombres será vital si, al encararse con los enemigos, tienen que desenfundar sus pistolas rápidamente. No corras. Tu precisión no será tanta si aceleras las acciones.

RESIDENT EVIL 2



Si ya te has sobrepuesto de los sustos y tu corazón se siente más relajado, prueba con



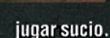


CONSEJOS (2)

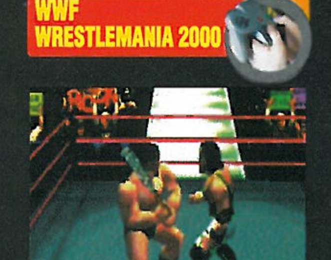
estos consejos. Un traje nuevo: al principio, baja las escaleras que están próximas a la oficina de policía sin recoger ningún objeto. Entonces mata al zombi y conseguirás la llave que abre el armario de la habitación oscura.

Finaliza la misión A en menos de dos horas y media para hacerte con un lanzamisiles con munición infinita. O bien, completa la misión B en dos horas y media para conseguir la Pistola "Gatling".

Recorre cualquier misión consiguiendo la categoría A, y podrás jugar como Hunk. Entonces, juega duro para conseguir una A en el resto de misiones y liberarás a Tofu.



WWF WRESTLEMANIA 2000



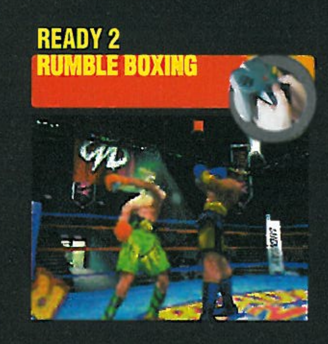
Lo bueno de hacer trucos en juegos como éste es que no sientes en ningún momento remordimientos por jugar sucio.

Usa las armas a tu disposición. Recógelas y deslízate por debajo de las cuerdas para subirlas al ring. Recuerda golpear siempre en primer lugar para evitar perder el arma una vez te hayan golpeado.

El nivel de salud de tus contrincantes se elevará si los dejas solos, así que no los dejes ni respirar y no pares de darles patadas y puñetazos hasta en el carné de identidad.

En un combate tres contra tres, sitúate en una esquina del ring y pierde el tiempo, dejando a tus dos amigos luchar hasta el final. Vuelve entonces y reclama tu parte del botín.

READY 2 RUMBLE BOXING



Puedes probar y dejarte apalear o puedes leer estos consejos y ser tú quien se tome la justicia por su mano (bueno... guante).

¿Quieres vencer en los combates? Entonces escoge un luchador que tenga un movimiento especial de fácil realización. Conseguirás darle una paliza a tu oponente de forma más rápida y segura.

No entres en combate si tu energía está baja; evita el contacto físico durante todo el rato que te sea posible para ganar algo de tiempo. Si decides darte una vuelta por el gimnasio, pasa de todo menos de las pesas (es lo único que merece la pena). En el modo para un jugador, ten en cuenta en todo momento los combates que has abandonado. Necesitas un número concreto para poder clasificarte para el siguiente nivel.

TUROK: RAGE WARS

Turok es un auténtico héroe: no le teme a nada y se basta de su cuerpo y sus armas para combatir contra cualquiera. Aunque una ayudita de vez en cuando no le viene nada mal.

La Pistola Freeze (congeladora) es una de las más útiles: cambia a su botón de ataque B y podrás congelar a cualquier enemigo, dándote a ti el tiempo suficiente para sacar tu Scorpion y tostarlos.

Si un pequeño círculo aparece de la nada y se coloca en el mapa Trial, cambia tu rumbo y dirígete hacia donde se te indica. Normalmente se trata de una oportunidad para ganar una vida extra. Después, puedes volver al camino principal y seguir la misión.

Aunque es algo que ya imaginarás, los personajes del final son más rápidos que el resto, lo que hace que se acerquen más en los combates.

¡No pares de moverte! En los niveles más pequeños, la muerte puede estar acechando a cada vuelta. No dejes que te cojan y acaba tú antes con ellos.

GAME BOY

SUPER MARIO BROS DELUXE

Desde que los hermanos Bros aparecieron, cada vez hay más gente que busca monedas en las tuberías. Con lo fácil que es poner en marcha estos trucos.

Para conseguir una puntuación digna de un espectáculo de fuegos de artificio, finaliza un nivel siendo el último dígito del reloj un 1, un 3 o un 6.

Consigue 1.000.000 puntos en el modo para un jugador para acceder al nivel de carreras "You Vs Boo". Si eres bueno y consigues 300.000 puntos, desbloquearás Los Niveles Perdidos.

En los niveles más profundos, puedes machacar los ladrillos que hay situados en la parte superior con Super Mario, y recorrer esta parte yendo a parar a la Zona Blanda.

Encontrarás este tipo de zona también en el nivel 4-2 (hay ladrillos secretos en la parte derecha de la primera zona de plataformas cayente).



CONKER'S POCKET TALES

Dicen que las ardillas son astutas y mentirosas. Así que, para contrarrestar este ingenio, lo mejor que puedes hacer es leer estos consejos.

Cuando vayas en busca del Swamp Friend (Amigo del Pantano) en el nivel del Pantano, quédate en una esquina de la habitación y no pares de pisotear el suelo (de vez en cuando, él aparecerá bajo tus pies, evitándote todo el follón de tener que perseguirle).

Para asegurarte de que no morirás por muy mal que lo hagas, apaga tu Game Boy cuando veas que tienes poca energía. Cuando reinicies, tendrás la energía a tope. Suelta los controles durante un rato en el modo normal; una melodía secreta sonará mientras Conker se toma un más que merecido descanso.

ENRÓLLATE





No te lo pienses más...
¿Estás estancado en un juego?
Deja que te saquemos del embrollo.
Escríbenos a:
Patrulla Games World
MC Ediciones
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

LLEGARON LOS REFUERZOS

Ya están aquí los caballeros Jedi de los videojuegos que, con su suprema sabiduría cartuchera, podrán resolver todas tus dudas.

THE LEGEND OF ZELDA DX

¿Dónde puedo encontrar las hojas doradas?
Ricardo Maluenda, Murcia:
Estoy teniendo auténticos problemas para encontrar las hojas doradas en *The Legend of Zelda DX*. Por favor, necesito la ayuda de la Patrulla Especial GW.



G.W.: *Zelda DX*, ¿eh? Es más duro de pelar que la piel de los juanetes de Ganondorf. Aquí tienes las localizaciones de esas escurridizas hojas doradas:

1. En el castillo, entra en la primera habitación y dirígete a la izquierda. Mata a todos los enemigos y recibirás una hoja dorada.
2. Sal fuera y dirígete a la derecha del castillo. Mata al chico que asoma la cabeza por los cinco agujeros y lanza bombas, y conseguirás otra hoja.
3. En el castillo, dirígete a la habitación cercana a la del chico que lleva una cadena acabada en una bola. Ahora bombardea unos muros con una pinta sospechosa para hacer que aparezca la tercera hoja dorada.
4. Mata al tipo que lleva una cadena acabada en una bola y te dará otra de estas escurridizas hojas.
5. Sal, dirígete a la izquierda del castillo y lánzale una piedra al pájaro que hay en el árbol. Ahora eres el afortunado poseedor de las cinco hojas doradas.

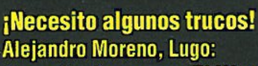
LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

¿Algo nuevo que hacer?
Laura Mateos, Barcelona
Hace años que me acabé *Ocarina of Time*. ¿Hay algo que pueda hacer para sacarle partido a esta fantástica aventura?

G.W.: Hmmm... Esos significa que no leíste el especial Zelda del número 3 de nuestra revista: "Primeros Auxilios Élficos". Bueno, ¿has intentado ya pasar por la parrilla a Link? Sigue estos pasos cuando te encuentres con Gannon al final del juego:
- Derriba a Gannon y consigue la Espada Maestra de Zelda.
- Ahora, en vez de volverte a encarar a Gannon, corre en dirección contraria y aléjate del ese viejo gruñón. Dirígete a la zona de tierra que hay al lado de Zelda, mediante la arena flotante. Sigue corriendo sin parar hasta que te topes con un muro invisible.
- Gírate en ese momento y sigue hasta que te encares con Gannon. Saca tu arco y dispara una flecha a la cola de Gannon. Verás cómo las llamas recubren a Link. ¡Bien tostado!



F1 WORLD GRAND PRIX



¡Necesito algunos trucos!
Alejandro Moreno, Lugo:
Me acabo de comprar *F1 World Grand Prix* y es fantástico. Sólo necesito saber una cosa: ¿hay algún truco para este juego?

G.W.: Has acudido al mejor lugar, Alejandro. Por algo la sección se llama "Llegaron los refuerzos". Escoge el equipo Williams y cambia el mote del conductor por el de PANDORA. Ahora, entra en el modo "Challenge" y entra en la Fila 4 (llamada "Cheater's Special"). Ahora tendrás a tu disposición todos los desafíos.

FORSAKEN

¿Hay algún truco por ahí?
Bruno Herrera, Lleida:
Hace poco me hice con *Forsaken* por un módico precio. ¡Pero es muy difícil! Si me pudieras facilitar algún truco...

G.W.: Claro que sí. *Forsaken*, un clásico un tanto olvidado, pero maravilloso. Has hecho una buena compra. Y ahora, los trucos:
Modo Gore: Z, Abajo, C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-abajo.
Modo Psicodélico: A, R, Izquierda, Derecha, Abajo, C-arriba, C-izquierda, C-abajo.
Modo Turbo Loco: B, B, R, Arriba, Izquierda, Abajo, C-arriba, C-izquierda.
Modo Conexión: L, L, R, Z, Izquierda, Derecha, C-arriba, C-derecha.

YOSHI'S STORY

¿Dónde puedo encontrar a los Yoshis negros?

Samuel Patero, Madrid:
Me encanta *Yoshi's Story*. Uno de mis amigos me dijo que era posible hacerse con Yoshis negros. ¿Es esto verdad o me estaba tomando el pelo?

G.W.: Tu amigo estaba en lo cierto, Samuel. Sigue estos pasos y lo comprobarás:

1. Dirígete a la Mazmorra del Dragón de Hueso en el modo Historia (página 2, tablero 2). Busca los tulipanes hacia el final del nivel. Dirígete al tulipán que hay a la izquierda de Miss Warp. Quédate delante del tulipán y cómetelo. Propúlsate hacia arriba y rompe el huevo que hay cerca del techo. Consigue el huevo negro y completa el resto del nivel.
2. Vete a la página 2, Fase 4. Cuando empiece el nivel, sube valiéndote de un par de champiñones hasta que alcances la habitación con las serpientes fantasma. Rápidamente, salta de serpiente en serpiente hasta que veas una burbuja flotando. Reviéntala con un huevo, hazte con el huevo negro y acaba el nivel como siempre para conseguir el Yoshi Negro.
3. Este se encuentra en la página 2, nivel 1. Encuentra el tulipán que te convierte en un huevo y te propulsa hacia arriba. Aterrizarás en una plataforma con una burbuja: reviéntala y conseguirás el huevo del Yoshi Negro. Podrás acceder al Yoshi Negro cuando hayas acabado el nivel (sólo puedes tener un Yoshi Negro cada vez).
4. Ve a las páginas 2-3. Recorre el nivel hasta que encuentres una Caja de Ayuda que te habla de un "gran huevo". A partir de aquí, dirígete a la izquierda y salta en la última roca flotante. Entonces salta sobre la que hay encima de ésta y dispara a la burbuja "?" con un huevo. Recibirás el huevo negro. Acaba el nivel y tendrás al Yoshi Negro.

Consigue los luchadores ocultos de...

WWF WRESTLEMANIA 2000

LUCHA COMO JIM ROSS:
Para pelear como Jim Ross, todo lo que tienes que hacer es llegar hasta el final del WWF World Championship.

LUCHA COMO JERRY LAWLER:
Logra llegar al combate final del WWF World Championship.

LUCHA COMO STEPHANIE McMAHON:
Empieza una partida en el modo "Road to Wrestlemania" con Test. Stephanie McMahon se unirá a la fiesta tras unos cuantos combates.

LUCHA COMO PAUL BEARER:
Empieza una partida en modo "Road to Wrestlemania" con "El Enterrador". Cuando lleves unos combates, podrás disfrutar de Paul Bearer.

LUCHA COMO DUDE LOVE:
Consigue llegar hasta el "Summerslam" sin perder y gana el título WWF.

LUCHA COMO CACTUS JACK:
Consigue el cinturón de campeón en el "WWF Hardcore Championship" y defiéndelo, al menos, tres veces.

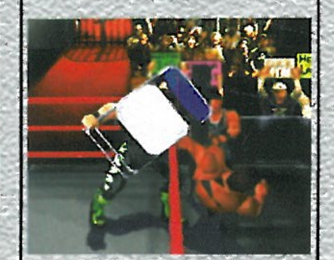
LUCHA COMO SHAWN MICHAELS:
Logra superar el modo "Road to Wrestlemania" y hazte con el cinturón de campeón.

CONVIERTE A GODFATHER EN MANAGER:
Crea un jugador que sea como Godfather. Ahora puedes cambiarle cualquier atributo, pero es necesario que mantengas su estilo de lucha.

TRAJES ALTERNATIVOS:
En la pantalla de selección de personaje, pulsa C-izquierda o C-derecha.

PERSONAJE AL AZAR
En la pantalla de selección de personaje, pulsa C-abajo.

ATAQUES FINALES:
Ejecuta un combo y mueve el stick mientras tu barra de energía se encuentre en "Special".



¡Vence a tus colegas en el modo multijugador!

GOLDENEYE

FASTIDIA A TUS AMIGOS
Juega como Oddjb, su pequeña estatura lo convierte en un blanco difícil cuando está muy cerca, pero ten cuidado con los disparos desde distancias largas, pues lo más probable es que te den en la cabeza. Nunca juegues como Jaws, es demasiado grande: un blanco fácil.

ESTRATEGIA BOMBA
Si estás acorralado, usa la técnica del bombardeo para convertirte en un blanco más difícil. Incluso mejor es que uses el bombardeo circular: no pares de disparar a la vez que te mueves en círculos alrededor de tu oponente. No sabrán quién les está disparando...

LA LEY DE LA RECARGA
Cuando uno de tus oponentes esté disparándote, apártate de su camino y espera a que se le acabe la munición. Entonces atácale cuando esté recargando el arma. Sí, es un truco rastrero y vil... ¿Y qué?

MEMORIZA LOS NIVELES
Apréndete las estructuras de cada nivel multijugador, poniendo especial atención en las localizaciones de las armaduras y las armas especiales para que puedas llegar a ellas antes que el resto. Memoriza también las zonas en las que reaparecen los jugadores una vez muertos para poder pillarles por sorpresa. También puedes aguardarles en los lugares en los que están las armas especiales y dispararles cuando vengan a buscarlas. (Regla Goldenayesca: nunca esperes demasiado tiempo.)

CONOCE BIEN TUS ARMAS
Busca siempre las armas más poderosas del nivel, como el RCP-90 o la Golden Gun. Los disparos de estas armas (como la AR-33) pueden atravesar puertas y muros, y sus explosiones pueden expandirse por el suelo.

CONSERVA LA GRANADA
Mantén pulsado el botón con el que lanzas la granada durante un par de segundos, y suéltalo después, para que detone más rápidamente.

Hazte con los luchadores secretos de...

SUPER SMASH BROS



EL REINO SECRETO DEL CHAMPIÑÓN
Acábate el juego con los ocho luchadores en cualquier nivel y pelea en los ocho escenarios.

LUIGI
Pásate el juego de práctica Bonus 1 del menú para un jugador con los ocho luchadores.

CAPITÁN FALCON
Pásate el juego en menos de 20 minutos. (Los niveles de bonus también cuentan, así que recuerda matarte enseguida para no perder tiempo.)

JIGGLYPUFF
Pásate el juego en cualquier nivel de dificultad, sin importar cuál es el luchador que escoges y las vidas que gastas.

NESS
Acábate el juego sin usar ningún "Continuar", con un nivel de dificultad normal y con tres vidas.

VIDAS COMPARTIDAS
Pulsa A+B+R+Start para tomar prestada una vida del equipo de tu amigo. Esto sólo funciona cuando tu colega cuenta, como mínimo, con una vida extra.

Descubre los luchadores ocultos de...

FIGHTERS DESTINY

LUCHA COMO BORO
Es muy sencillo. Simplemente, acábate el juego en modo fácil.

LUCHA COMO USHI THE COW
Éste es más duro. Sobrevive en el combate contra Ushi en modo Rodeo durante más de un minuto y pasará a ser tuyo. No le golpees: simplemente, aguanta. No es nada fácil, créenos.

LUCHA COMO ROBERT THE ROBOT
Juega en el modo Faster y vence a todos los luchadores en un minuto (cada uno). Buena suerte y... date prisa, que el tiempo corre en tu contra.

LUCHA COMO THE MASTER
Vence en Master Challenge y podrás luchar como él.

LUCHA COMO THE JOKER
Joker es el mejor luchador de todos los que ofrece el juego. Lamentablemente, para lograr luchar como él tendrás que derrotar a los 100 luchadores en el modo Survival. Fastidiosamente difícil.



Dale vidilla a tus partidas multijugador en...

BOMBERMAN 64

Aquí tienes una manera de hacer que la diversión de tus partidas multijugador se haga más duradera. Entra en la pantalla de selección de juego (la pantalla en la que escoges entre modo Aventura, modo Battle, etc.) y pulsa el botón de Start de tu mando de control rápida y repetidamente hasta que oigas un sonido. Ahora escoge el modo Battle y verás que cuatro niveles extra (sí, **cuatro**) habrán aparecido entre los disponibles a escoger. Se llaman: The Gutter, Sea Sick, Blizzard Battle y Lost at Sea. ¡A disfrutar!





Descubre los niveles secretos en...

DUKE NUKEM 64



Ahora que el señor Duke nos ha vuelto a fascinar con su instinto asesino en *Duke Nukem: Zero Hour*, quizá sea un momento ideal para recuperar su primera aparición en nuestra consola. ¿Y qué mejor forma de hacerlo que descubriendo cuatro niveles ocultos? Hmmm... Este Duke se las sabe todas ¿Y tú?

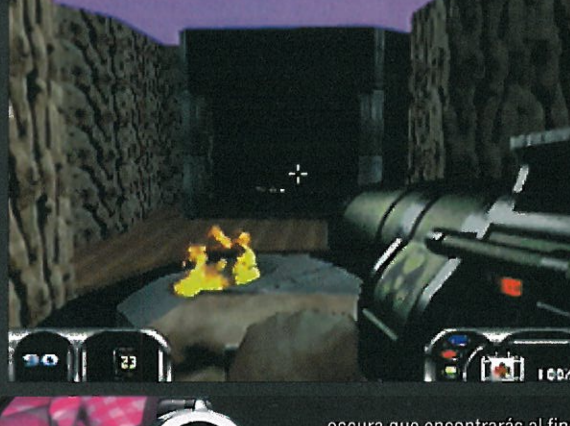
NIVEL DUKE BURGER
ENTRADA DESDE EL NIVEL 2, GUN CRAZY.

Adéntrate en el Acceso Rojo Cerrado con Tarjeta, entra en la oficina de la derecha y métete en el respiradero que hay encima del escritorio. Continúa por el conducto hasta salir, sigue el camino una vez fuera y pulsa el interruptor que hay en el muro para abrir las puertas del muelle.

Espera junto a la caja que hay al lado de las puertas del muelle y salta hacia la plataforma alta que tienes delante. Sigue el camino y encontrarás una pequeña bolsa en el suelo. Salta sobre la bolsa para abrir el muro que hay detrás de la plataforma a la que antes saltaste. Dentro de la gruta abierta hallarás un botón verde que te lleva directo al nivel 8, Duke Burger.

NIVEL LUNATIC FRINGE
ENTRADA DESDE EL NIVEL 16, DARK SIDE.

Entra en la nave espacial. Una vez dentro, podrás ver una grieta en el muro de la izquierda. Apunta bien y utiliza el Lanzagranadas para abrir un agujero donde estaba la grieta. Entra en el espacio que has abierto para encontrar una zona secreta en la que hallarás explosivos y un acceso al nivel 19, Lunatic Fringe.



NIVEL AREA 51
ENTRADA DESDE EL NIVEL 24, MOVIE SET.

Tras conseguir abrir la Puerta del Acceso Rojo Cerrado con Tarjeta, date la vuelta para que la puerta quede a tus espaldas. Entonces, camina hacia delante y sal por la puerta que hay en el muro de la izquierda.

Dirígete a la izquierda, por el muro, hasta que encuentres una puerta en la que hay escrito "Stage 17c".

Entra y toma el camino de la derecha y encamínate hacia el muro. Ahora gira a la izquierda y entra en la habitación que verás. A mano derecha, en el centro, encontrarás un telón verde con una pantalla entre rosa y azul. En ella verás la huella de una mano sangrienta. Si pulsas sobre ella, activarás un panel a tu izquierda.

Gira a tu izquierda y adéntrate en la alcoba que ha aparecido. Sigue el camino de madera que se inicia en el vestíbulo hasta la zona oscura que encontrarás al final. Ahora gira a la izquierda y plántate ante la enorme puerta de color gris verdoso que verás. Actívala para poder abrirla y entra en la habitación. En la otra punta encontrarás un botón verde de salida que te llevará a la Area 51.

NIVEL FREEWAY
ENTRADA DESDE EL NIVEL 27, HOTEL HELL.

Dirígete a la habitación en la que hay una piscina enorme. Entra en el agua por el lado de la derecha, a la derecha del muro, y dirígete hacia la pequeña catarata que está también a la derecha.

Salta sobre el saliente cubierto por el agua, empuja hacia delante para poder penetrar en la cascada y serás teletransportado a una área desconocida.

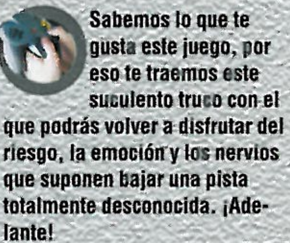
Dirígete hacia la palmera que tienes enfrente y gírate hacia la derecha; verás algunos arbustos. Atraviésalos y encontrarás el botón verde de salida. Actívalo y llegarás a Freeway.





Tres nuevas pistas para...

SNOWBOARD KIDS



Sabemos lo que te gusta este juego, por eso te traemos este suculento truco con el que podrás volver a disfrutar del riesgo, la emoción y los nervios que suponen bajar una pista totalmente desconocida. ¡Adelante!

Consigue la Medalla de Oro en las seis pistas del juego y accederás a **Quicksand Valley**, una difícil pista secreta plagada de curvas y de atajos que tomar.

Una vez hayas desbloqueado Quicksand Valley, consigue una Medalla de Oro en ésta y prepara tus esquís para la pista **Silver Mountain**. En este caso se trata de un circuito aún más difícil. Tendrás que conocerlo al dedillo para poder pasártelo sin probar la nieve.

Ahora, aplícate para volver a hacerte con la Medalla de Oro en Silver Mountain y abrirás la estación de esquí **Ninja Land**. Es corta, pero terriblemente difícil, incluso para aquellos que hasta ahora no habían pasado apuros.

Pero la cosa no acaba aquí. Aún tenemos otro secreto para ti: hazte con la Medalla de Oro en Ninja Land y un personaje oculto, el magnífico **Sinobin**, se mostrará ante ti.



TUS PREGUNTAS, TUS CRÍTICAS, TUS INQUIETUDES... TODO EN...

PIDO LA PALABRA

¡NI ZELDAS NI MARIOS! ¡SHIGERU TENDRÍA QUE DEDICARME UN VIDEOJUEGO A MÍ SOLITO!

MARIO CLUB DE FÚTBOL

Hola amigos, soy un auténtico aficionado a los juegos protagonizados por los personajes de Nintendo. Me encanta *Mario Kart* y *Mario Golf*, pero creo que Nintendo se ha dejado en el tintero el que podría ser el mejor juego de la tropa Bros., *Mario Football*. ¿Tiene Nintendo alguna intención de hacer un juego parecido? Seguro que hay montones de usuarios de N64 que, como yo, creen que sería un juego magnífico. Sólo tenéis que imaginar un estadio repleto y, en el campo, Donkey Kong que se escapa por la banda, pasa a Yoshi, que dribla a un par de Kremlins, centra, y Mario realiza un perfecto remate que acaba en la red de la portería. ¿No suena emocionante?

Gabriel Araujo, Sevilla

Sentimos quitarle emoción al asunto, pero, de momento, no hay noticias de ninguna versión futbolística protagonizada por los simpáticos personajes de Nintendo. Miyamoto y compañía están volcados en otros proyectos como *Mario Party 2*, del que puedes leer una completa preview en este número, y *Super Mario* Dolphin, el título que será el pistoletazo de salida de la nueva generación de consolas Nintendo. De todas formas, hemos visto hacer tantas cosas a Mario que no nos extrañaría que, en un futuro, Nintendo se aventurase en un juego de fútbol.

De todas formas, si eres un auténtico aficionado al fútbol, has de saber que Konami está preparando el regreso de ISS, el mejor simulador de fútbol que ha existido. Esta nueva entrega, llamada *ISS Millenium*, supondrá toda una revolución en el mundo de los juegos de fútbol, pues incluirá un modo carrera con el cual crearás tu propio jugador y le harás entrenar para que, poco a poco vaya mejorando y sea fichado por un gran equipo o, incluso, sea convocado por la selección de su país. Como ves, todo un lujo al que hay que añadir la siempre inmejorable jugabilidad de los títulos *ISS*. De momento, no obstante, no hay fechas para su lanzamiento en España, aunque se prevé que se realice a lo largo de este año 2000.

¿Y EL COLOR?

Hola, pokéfans. Soy un auténtico forofo de Pokémon, como muchos de vosotros, pero tengo una pequeña queja. ¿Por qué recórcholis Nintendo ha sacado al mercado *Pokémon Rojo y Azul* para la Game Boy de siempre? No es que tenga nada en contra de la Game Boy clásica, pero es que el juego tendría mucha mejor pinta en color. Además, la mayoría de mis amigos, como yo, se han pasado a la Color. ¿Por qué Nintendo no?

David Moral, Barcelona

Lo que ha pasado con *Pokémon* es que es un juego que ya tiene cuatro años, aunque no lo parezca, así que originariamente fue diseñado para la Game Boy clásica, por eso es en blanco y negro. Parece mentira, pero los japoneses llevan con Pikachu más tiempo que nosotros con los programas de Ramón García en TVE1. Cuando Nintendo quiso importar el juego, lo hizo en su estado original y así ha llegado a nosotros. De todas formas, *Pokémon Rojo* y *Azul* funcionan a la perfección en nuestra Game Boy Color y, de esta forma, el universo de poseedores de Game Boy clásicas se ha podido añadir a la pokélocura, cosa que no está nada mal, pues aumenta el número de entrenadores con el que competir e intercambiar Pokémon.

No obstante, para satisfacción tuya, las próximas entregas de Pokémon que se avecinan serán en pleno color, pues utilizarán la misma paleta de colores que la usada en los juegos "Super Game Boy". La primera será *Pokémon Amarillo*, o lo que es lo mismo, la serie de dibujos convertida en juego, y después llegarán *Pokémon Oro* y *Plata*, de los cuales ya puedes leer una preview en nuestras páginas.

TENDENCIA PREOCUPANTE

Hola, amigos de *Games World*. Os escribo porque quiero haceros llegar una de mis mayores preocupaciones en torno al mundo Nintendo. Se trata de la tendencia de los desarrolladores en cuanto al uso del Expansion Pak se refiere. Parece que lo único que puede conseguir este periférico es (con excepción de *Shadowman*, aunque a veces también se ve aquejado) hacer que la acción avance a trompicones y que todo se ralentice. *Turok 2* es un buen ejemplo, lo mismo que *Hybrid Heaven, Duke Nukem: Zero Hour* y *Command & Conquer*. A mí el Expansion Pak me parece una pieza fantástica, pero parece ser que los desarrolladores no le sacan el máximo partido. Creo que se pueden mejorar las cosas en este aspecto.

Por último, una pregunta: he oído que Rare está trabajando en un juego para N64 con licencia Disney. ¿Qué hay de cierto en eso?

Andrés Sagrera, Tarragona

No eres el único que lo cree, Andrés. Muchos de nuestros lectores, y nosotros mismos, pensamos que no se le está sacando el máximo rendimiento al Expansion Pak en buena parte de los juegos para N64 compatibles con él. En muchas ocasiones, supone una mejora del aspecto visual, pero un empeoramiento de la jugabilidad. *Shadowman* y, especialmente, *Donkey Kong* son un buen ejemplo del uso adecuado que se le puede dar a este periférico. En todo caso, durante este año estamos seguros de que no serán pocos los juegos que aprovecharán la memoria extra tal y como debe ser: *Perfect Dark* y *Zelda: Mask of Mujula* (no, no es un nuevo Zelda, es el nombre definitivo para Zelda Gaiden) serán dos buenos ejemplos.

En cuanto a tu pregunta acerca de Rare, la respuesta es afirmativa. Se trata del juego *Mickey's Racing USA*. Tras sacar al mercado *Mickey's Toon Racing*, un magnífico título de carreras para Game Boy bajo la licencia Disney, Rare se ha puesto a trabajar en la versión para la hermana mayor. Aún es pronto para avanzar nada, pero parece ser que el juego utilizará el motor de *Diddy Kong Racing*. ¿Qué sorpresas nos deparará este título? Os mantendremos informados.

NOTICIAS DOLPHIN

Hola. Tengo algunas dudas que me gustaría que me resolvierais: la primera es acerca de la nueva consola de Nintendo, la Dolphin: ¿llevará cartucho o CD? La segunda pregunta es si va a aparecer una versión de Pokémon para N64.

Alexandra León Sánchez, Madrid

En lo referente a la Dolphin, el sistema que utilizará la nueva consola no será ni cartucho ni CD-Rom, sino que, al igual de la PlayStation 2, se decantará por el DVD, un moderno sistema que permite jugar, oír música e, incluso, ver películas. Además, el que llevará incorporado la Dolphin será más rápido que un CD-Rom, aunque no conseguirá alcanzar la velocidad de los actuales cartuchos de N64.
Y en cuanto a Pokémon, el cartucho que estás esperando llegará, con bastante probabilidad, este mismo año. Se llamará *Pokémon Stadium* y será un juego de combates entre Pokémon en 3D que te permitirá seguir todos los movimientos de tu fierecilla. Además, contará con la novedad del Transfer Pak, un periférico que saldrá a la venta al mismo tiempo que el cartucho y que te permitirá traspasar tus Pokémon de tus cartuchos *Rojo* o *Azul* a tu N64, de forma que podrás luchar con ellos en la pantalla grande y enfrentarlos a los del juego original. Una pasada.

MARÍA Y LUIGINA

Hola, soy una chica que se pirra por los videojuegos y, especialmente, por mi N64. Me gustan un montón los juegos de plataformas de Mario, pero estoy un poco harta de que el protagonista siempre sea un chico y que la única chica que aparezca sea la tontita y débil princesa Peach. Todos estos pensamientos me han llevado a la siguiente idea que le propongo a Miyamoto:
Se trata del juego *Las hermanas de Mario* y el argumento es el siguiente: Mario y Luigi reciben una llamada de socorro de una chica en apuros y deciden ir a rescatarla. Pero, en realidad, se trata de una trampa del malvado Bowser, que los captura y secuestra. Entonces aparecen María y Luigina (las alter ego femeninas de los Bros.), que, acompañadas de la princesa Peach (ahora mucho más moderna y valiente), decidirán ir a rescatarlos. La mecánica del juego sería la misma que la de *Super Mario 64* y se incluirían puzzles. Se recuperarían algunas armas de las que emplea Mario y se añadiría un Desatascador Mágico para desplazarse entre los diferentes mundos. El final podría ser una batalla entre Mario, Luigi, María y Luigina contra un Bowser multiplicado por cuatro. Y eso es todo. Espero que os guste.

Silvia Belmonte, Madrid

No sabemos qué le parecerá tu idea a Miyamoto, pero lo que sí te aseguramos es que en la redacción de *Games World* ha tenido un éxito increíble. Nos encantaría tener el diseño de Shigeru para estos personajes para ver qué tal le sienta a Mario el bigote afeitado y a Luigi una faldita. No es una idea nada descabellada la de unos personajes femeninos de Nintendo protagonizando una aventura. Si en su día Ms. Pac Man hizo furor, seguro que María y Luigina también lo conseguirían. De momento, tienen nuestro voto.

MÁS DARK QUE NUNCA

El otro día me sucedió una cosa extraña mientras estaba jugando a *Shadowman*. Pausé el juego para comprobar si había recogido todos los ítems y elementos necesarios cuando, en el contador de Dark Souls, vi que tenía 122. Según tenía entendido, en el juego hay 120, así que ¿de dónde han salido esas dos de más?

Jaime Murillo, Almería

***Shadowman* es un título que envuelve tanto misterio y oscuridad, que ha protagonizado algunas anécdotas extrañas. Lo último que pasó en la redacción de *Games World* fue que todos pudimos ver cómo el pecho de nuestro jefe de redacción se iluminaba igual que el de Shadowman. Después descubrimos que no se trataba más que del nuevo teléfono móvil con luz incorporada que le habían traído los reyes y que llevaba en el bolsillo de la camisa, pero hasta él se llevó un buen susto. De la misma forma, tú tampoco debes preocuparte Jaime, porque, aunque todos creíamos que habían 120 Dark Souls en el juego, lo cierto es que Acclaim añadió algunas más. No sabemos cuál es el número exacto, pero creemos que se encuentra alrededor de 123. Por lo tanto, recuerda que, aunque tengas las 120 Dark Souls, no podrás decir que has acabado el juego completamente.**



Alexandra León, de Madrid nos envía este gracioso Pikachu y un saludo.

LINK A LA MODA

Hola, lectores de Games World, ¿os habéis dado cuenta de que el pelo de Link es diferente en cada juego en el que aparece? Os explico: en el primer juego de *Zelda*, que salió para SNES, tenía el pelo castaño. Después, cuando apareció la versión para Game Boy, *Zelda DX*, lo tenía negro y, por último, en *Zelda: Ocarina of Time*, la versión de N64, era entre rubio y pelirrojo. ¿A qué se debe esto? ¿De qué color tendrá el pelo en el nuevo Zelda? ¿Plateado?

Rubén Fernández, Barcelona

Muy buena observación, Rubén. Suponemos que a Link le gusta, como a todos, cuidarse para que las princesas le encuentren atractivo y, por eso, dependiendo de la moda del momento, va cambiando de peinado y de tinte del pelo. ¡Es un aventurero con tiempo para todo! Para esta nueva entrega, no obstante, parece que no va a sufrir ningún cambio especial y que su aspecto va a ser el mismo que en *Ocarina of Time* o, al menos, eso esperamos, porque nuestro dire tiene tendencia a vestirse como Link, su gran héroe, y no nos gustaría encontrárnoslo un día con el pelo rubio platino, como Linda Evans. Nos da miedo sólo de pensarlo.

¡ES TIEMPO DE... L.U.I.G.I.!

¿Qué es mejor, *Pokémon Rojo* o *Azul*, Mario o Link, comer o dormir? Algunas preguntas son realmente difíciles de responder. Es por eso por lo que hemos incorporado a nuestra redacción el súper ordenador L.U.I.G.I., capaz de aclarar aquellas dudas más inquietantes.

Querido L.U.I.G.I.
Mi hermano y yo siempre tenemos la misma discusión acerca de cuál de los dos juegos es mejor, *F-Zero X* o *F1 World Grand Prix*. Por favor, respóndenos y sácanos de este entuerto.
Raúl Cañadas, Madrid
Biri, biri, conectando... conectando... Mmmmm... *F1* es bueno... pero.... *F-Zero X* es mejor... Biri, biri... desconectando... desconectando...

CONÉCTATE CON L.U.I.G.I.

1. Envía tus cartas con tus datos a la misma dirección que PIDO LA PALABRA indicando en el sobre L.U.I.G.I.
2. Incluye cuáles son los dos juegos entre los que no te decides.
3. L.U.I.G.I. dictará su propio veredicto.

ANÍMATE

NO TE LO PIENSES MÁS...

Si tienes algo que contar, compartir o preguntar, escríbenos a:
Pido la palabra
Games World
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

SI TÚ TAMBIÉN QUIERES CONTARNOS ALGO, ESCRÍBENOS



PRÓXIMO NÚMERO

NO TE PIERDAS NUESTRA GIGANTESCA SECCIÓN DE TRUCOS,

10 RAZONES PARA NO PERDÉRTELO



PERFECT DARK

HUSMEA LOS ENTRESIJOS DE LA AVENTURA DE JOANNA DARK...

¡ADHESIVOS GRATIS! ¡PÉGALOS SOBRE ESOS ABURRIDOS RETRATOS DEL COMEDOR!

RIDGE RACER 6

TE CONTAMOS:
- Por qué es el mejor Ridge Racer de todos.
- Cómo sacar el máximo partido a tu N64.
- Por qué no podremos pasar sin el.

PLANIFICAMOS TU AÑO



POKÉMON AMARILLO

¡DESCUBRE POR QUÉ TE ENCANTARÁ!

POKÉMON STADIUM



¡CUIDADO, ES UN POKéMON FURIOSO!

CON LOS MEJORES CONSEJOS PARA DK64, RESIDENT EVIL 2, POKÉMON, ETC.

games WORLD

64

ECW: HARDCORE REVOLUTION

Sangre, sudor, lágrimas y cuerdas elásticas. ¡Analizamos el juego de wrestling más violento nunca visto!

SOUTH PARK RALLY

2ª parte de nuestra guía para expertos.

TOP GEAR RALLY 2

¡No te pierdas nuestra review!

MARIO PARTY 2

¡Más imágenes de este esperado retorno!

ADEMÁS

- Zelda: Gaiden
- Taz Express
- Castlevania 2
- ISS Millennium
- Vigilante 8
- Bichos

POKÉMON: LA PELÍCULA

¿QUÉ OPINAN LOS POKéFANS?

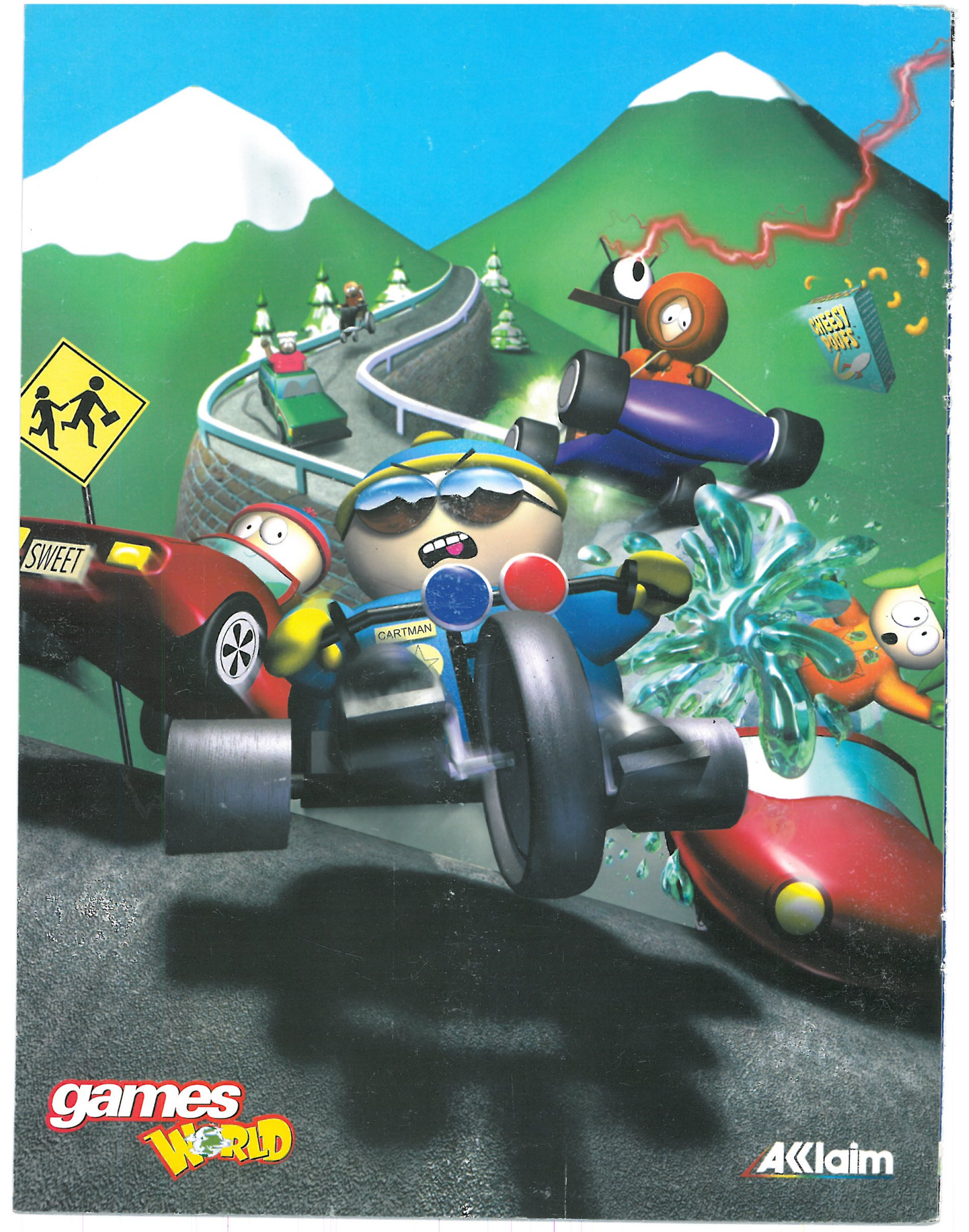
POKÉMON SNAP



¡EL POKéJUEGO QUE AZOTARÁ ESPAÑA!



EL POKéMON 151. TODO SOBRE EL ENIGMÁTICO MEW.



SWEET
CARTMAN
CHEESY POOFS
games WORLD
Acclaim